

O JOGO DIDÁCTICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Odete Virgínia Cavalcante da Costa

**Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação na
Área de Análise e Intervenção em Educação**

Setembro de 2011

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação, na área de especialização: Análise e Intervenção em Educação, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Irene Tomé.

Agradecimentos

À minha orientadora, a Professora Doutora Maria Irene Simões Tomé, pela disponibilidade, orientação e análise crítica de suma importância para realização do presente trabalho.

À Escola do Castelo, onde se realizou a parte prática deste desafio, em especial a professora Ariane Furtado, bem como à diretora, a professora Susana Dias, e ainda aos alunos do 2º ano do 1º Ciclo Básico.

Aos demais professores e colegas de mestrado. E em especial ao meu companheiro, Gabriel.

A todos que, de alguma forma, contribuíram significativamente para a realização deste trabalho.

Declarações

Declaro para os devidos fins que o presente trabalho é fruto de minha investigação pessoal. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

A candidata,

Lisboa, 30 de setembro de 2011.

Declaro que este trabalho se encontra em condições de ser apreciado pelo júri a designar.

O Orientador

Lisboa, 30 de setembro de 2011

Resumo

O Jogo Didático como Estratégia de Aprendizagem

Odete Virgínia Cavalcante da Costa

Palavras-Chave: Jogos, aprendizagem, estratégia, criatividade, leitura.

Este estudo parte da reflexão sobre o lúdico vivenciado na escola, onde os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem. O jogo didático pode ser uma alternativa viável para auxiliar neste processo.

Sabe-se que o ensino da Língua Portuguesa nas escolas está limitado às aulas tradicionais, reduzindo-se à transmissão de informações, praticamente sem existir interação de conteúdo com o cotidiano dos alunos.

A aplicação do jogo favorece a aquisição de conhecimentos em ambiente de alegria e prazer, ajudando no desenvolvimento de várias competências do educando. Os aspectos lúdicos e cognitivos presentes no jogo são estratégias importantes para o ensino e a aprendizagem de conceitos, favorecendo a motivação, o raciocínio, a argumentação e a interação entre professor e alunos.

O presente trabalho discutirá a aplicação e a avaliação do jogo, levando também em conta a importância do uso dos computadores e novas tecnologias de educação, bem como as novas exigências sociais e culturais que se impõem. Neste contexto, será efetuada uma análise da aplicação do material didático “O Caminho das Letras”, como uma estratégia do processo ensino-aprendizagem, verificando se este contempla as propriedades atrativas do jogo e se poderá facilitar a aprendizagem da língua portuguesa de uma forma lúdica.

Abstract

The Didactic Game as apprenticeship Strategy

Odete Virgínia Cavalcante da Costa

Keywords: games, apprenticeship, strategy, imagination, reading.

This review is based on the reflection on the play experienced in public school, where teaching materials are fundamental tools for the teaching-learning, didactical game can be a viable alternative to assist in this process.

It is known that the teaching of Portuguese language in public schools is limited to traditional classrooms, reducing the transmission of information; there is virtually no interaction with the content of everyday students.

The application of game favors the acquisition of knowledge in an atmosphere of joy and pleasure in helping develop various skills of the student. The playful and cognitive aspects in the game are important strategies for teaching and learning of concepts, fostering motivation, reasoning, argument and interaction between teacher and students.

This theory will discuss the implementation and evaluation of the game, taking also the use computers importance and new technologies in education as well as new social and cultural requirements that are imposed. In this context will be conducting a review of implementation of the educational material "The Way of Letters," as a strategy of teaching-learning process and if this includes the attractive properties of the game, and still further to facilitate the learning of English language in a playful way.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. BREVE RETROSPECTIVA DOS JOGOS NO CONTEXTO HISTÓRICO, SOCIAL E DA EDUCAÇÃO.....	3
2.1. O Jogo no Processo de Ensino-Aprendizagem.....	7
2.2. A Relevância das Atividades Lúdicas na Educação Infantil.....	11
2.3. Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar.....	15
2.4. Ensino e Aprendizagem da Leitura e da Escrita.....	20
3. A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO	24
3.1. O Papel do Professor Diante dos Jogos e das Novas Tecnologias.....	26
4. ESTUDO DE CASO: O “CAMINHO DAS LETRAS”.....	27
4.1. O Material Didático “O Caminho das Letras” em Ambiente Escolar.....	27
4.2. A Concepção, Escolha e Descrição do Material Didático.....	31
4.3. Aplicação e Avaliação dos Jogos.....	33
4.4. Avaliação dos Jogos do Material Didático “O Caminho das Letras” em Ambiente Escolar.....	43
5. APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS.....	44
5.1. Procedimento, Colecta e Análises de Dados.....	45
5.2. Considerações Finais sobre os Questionários.....	46
6. CONCLUSÃO	50
Referências Bibliográficas.....	52
7. ANEXOS:	58
Anexo A- Declaração para a Diretora da Escola Básica do Castelo.....	59
Anexo B- Declaração para os Encarregados de Educação	60
Anexo C- Questionário dos Alunos.....	61
Anexo D- Questionário da Professora.....	64

Anexo E- Gráficos Com Resultados dos Questionário Aplicado aos Alunos....66

Anexo F- Questionário Respondido pela Professora74

Anexo-G- Questionários Respondidos pelos Alunos (A fim de preservar a identificação do sujeito inquirido, este Anexo não faz parte do Corpus do Trabalho de Projeto, apenas se encontra para consulta pelos Exmos. Senhores membros do júri no dia de apresentação pública do mesmo)

1.INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende utilizar o jogo de forma adequada e objetiva, explorando o seu lado de brincadeira, sem descurar que este está ligado ao próprio funcionamento da inteligência. Pretendemos ainda evidenciar que recursos e atividades -como os jogos - faz parte de uma construção que criamos ao longo da vida, tendo em conta que o cérebro não é uma construção imutável, mas um sistema aberto e de grande plasticidade.

Partindo do pressuposto que a atividade lúdica tem uma importância fundamental na vida da criança, principalmente por promover o seu desenvolvimento, a utilização do material didático o “Caminho das Letras” tem como objetivo ser um instrumento facilitador da aprendizagem da leitura e da escrita da Língua Portuguesa junto aos alunos do 2º ano do 1º ciclo, da Escola do Castelo em Lisboa.

Ao longo da história, o jogo adquiriu diferentes significados e objetivos nas diversas sociedades. Centrar-nos-emos, entretanto, no jogo educativo, que procura incorporar uma linguagem fácil e clara, procurando tornar mais agradável a aprendizagem da língua “materna”.

Com a aplicação dos jogos averiguaremos se é concretizada a validade destes como instrumentos facilitadores da aprendizagem e se estes enriquecem ou não o trabalho do professor. E ainda se o “Caminho das Letras” poderá tornar mais prazeroso a aprendizagem dos alunos. Nesta experiência faremos uma observação participativa e interviremos as vezes necessárias para que o estudo de caso seja bem sucedido. Através de inquéritos constataremos se os resultados destes comprovam ou não a validade do nosso questionamento. O método a ser utilizado será qualitativo e ao mesmo quantitativo.

O presente material poderá ser, não só, uma estratégia para minorar as dificuldades das crianças na aprendizagem da leitura da Língua Portuguesa, mas também servir para contrariar as estatísticas que afirmam que grande parte do insucesso escolar, está situado na área da leitura e da escrita. Entendemos que a utilização deste material em sala de aula deva ser cada vez mais discutida no meio académico.

Com a aplicação de jogos educativos, pretende-se responder as exigências dos tempos atuais que exigem cada vez mais dos alunos o desenvolvimento de inúmeras competências, onde os princípios assentam, sobretudo, em trabalhar de forma

cooperativa, em pesquisar, desenvolver o pensamento crítico, e saber atuar de forma criativa na resolução de problemas.

O desenvolvimento deste trabalho foi motivado por exemplos de resultados positivos obtidos por meio da aplicação de jogos na construção do conhecimento e no desenvolvimento da formação global dos alunos, pois estes favorecerem a motivação, o raciocínio a argumentação entre professores e alunos, faz com que estes, através dos seus aspectos lúdicos e cognitivos, reforcem a nossa crença da sua importância enquanto estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos.

Perante o atual contexto educacional Português, os educadores necessitam de alternativas pedagógicas que venham auxiliar a sua prática, fazendo com que o processo de ensino aprendizagem seja mais eficaz. Neste sentido, os jogos digitais apresentam-se como uma alternativa viável e lúdica, favorecedora do desenvolvimento de habilidades de leitura e da escrita.

A realização deste trabalho representa uma possibilidade de, na atualidade, validarmos toda a importância histórica atribuída aos jogos. Através da aplicação deste material, poder-se-ão preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, principalmente nas séries infantis, onde o desenvolvimento do lúdico contribui para a evolução e construção dos conhecimentos do indivíduo em formação.

Este trabalho divide-se em quatro capítulos, a que correspondem as principais fases de sua elaboração. No capítulo I encontram-se as delimitações introdutórias. No capítulo II efectua-se a revisão da literatura referente a importância e aplicação dos jogos. O capítulo III contempla a parte relativa ao método adoptado para desenvolver o estudo, esclarecendo quais os participantes e instrumentos utilizados, bem como os procedimentos usados na recolha de dados. No capítulo IV analisaremos a importância do lúdico na educação infantil, destacando como a brincadeira exerce um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento. Na sequência, serão apresentados e discutidos os resultados. E, terminaremos com a conclusão final do trabalho.

Para suportar esta tese, além da revisão de literatura, será aplicado um programa multimédia educativo que tem associado jogos para reforço da aprendizagem. Após a sua aplicação proceder-se-á à recolha de dados junto a professor e alunos, com recurso a inquéritos.

2.BREVE RETROSPECTIVA DOS JOGOS NO CONTEXTO HISTÓRICO, SOCIAL E DA EDUCAÇÃO

É desconhecida a origem dos jogos, porém, sabe-se que os mesmos foram conservados de geração em geração pela transmissão oral, em sua gênese, partiram do elemento da cultura corporal e, em grande parte, dos jogos populares e religiosos.

A universalidade dos jogos e sua multiplicidade não garantem, por mais cuidada que seja, uma proposta de classificar os jogos em categorias bem definidas e que não sejam demasiadamente extensas. O que se tem feito é classificar os jogos tendo como parâmetro diversas situações que o não traduzem fielmente, ou quase impossibilitam o emprego de denominações. Desta forma, os jogos são reduzidos ou adaptados para melhor se encaixar numa classificação e acabam por divergir de outros fatores que, numa mesma classificação, se opõem largamente quanto às suas qualidades, princípios e efeitos. Os critérios são os mais dedutíveis possíveis. Alguns autores partem dos jogos coletivos para os jogos individuais, dos jogos de competição (competição do esmero físico) para os jogos intelectuais e outros classificam os jogos segundo os seus instrumentos e áreas/campos de execução. Em todas essas classificações, ainda se torna redutora uma abrangência universal do *jogo*.

Neste capítulo tentaremos esclarecer melhor a definição dos termos centrais utilizados neste trabalho e partiremos da definição de jogos, que na prática se mostra como um suporte privilegiado da imaginação que vem desde tempos remotos sendo utilizados para diversos fins e sempre como uma ferramenta potenciadora de um melhor desenvolvimento de actividades como a música, a mímica, a dança, como também a leitura e a escrita.

Roger Callois, (1990;11), comenta que, dentre as principais características de qualquer jogo humano destaca-se a constante presença da ideia de limites e liberdades em seu desenvolvimento, pois: *“todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido”*. Esse conjunto de regras não pode ser violado sob qualquer hipótese, pois acarretaria a destruição da atividade, ou seja, a presença de certos limites é incontestável na prática de qualquer jogo. Entretanto, o jogador sempre tem uma relativa liberdade de criação, já que devido ao afastamento da vida real podem-se correr alguns riscos sem grandes consequências para a vida do participante.

Entretanto é muito difícil falar sobre jogos, pois sobre estes, muito foi dito e escrito ao longo dos tempos, surgindo inclusive cada vez mais definições e utilizações para os mesmos.

Na prática *o jogo* é um suporte privilegiado da imaginação que vem desde tempos remotos sendo utilizados para diversos fins e sempre como uma ferramenta potenciadora de um melhor desenvolvimento de actividades como a música, a mímica, a dança, como também a leitura e a escrita.

Almeida menciona que, “os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano” (2000;19).

Cada grupo étnico apresenta sua forma particular de ludicidade, sendo que o jogo se apresenta como um objeto cultural, por isso, encontramos uma variedade infinita destes, nas diferentes culturas e em qualquer momento histórico.

Definir *O jogo* não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra “*jogo*”, cada um pode entendê-la de modo diferente, pois todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou os distanciam.

De uma maneira geral os jogos fazem parte das nossas vidas desde os tempos mais remotos e estão presentes não só na nossa infância, mas em todos os momentos. Sabemos também que estes podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois facilitam a aprendizagem e aumentam a retenção dos conteúdos, exercitando funções mentais e intelectuais de quem joga.

Pierre Leenhardt menciona que a evolução dos jogos é evidente embora lenta, pois, “se aquilo que, no início nos surgia como um generoso empreendimento cujas finalidades eram a educação e o divertimento das gerações mais jovens, ainda não se tornou uma ciência, é pelo menos objeto das mais sérias e exigentes investigações.” (2007;9)

Desde os primórdios que os jogos eram vistos como atividades com a propriedade de trazer diversão, a partir de meios lúdicos que exploram contextos da imaginação humana e possuem atributos como engenhosidade e inventividade que são passíveis de serem alcançados. São três os aspectos que permeiam a inserção dos jogadores no processo: a liberdade, a intuição e a transformação. Os participantes devem estar livres para experimentar o ambiente físico e social *do jogo* e, concomitantemente, a intuição só pode nascer do contacto directo com este mesmo

ambiente, ou seja, é necessário que exista uma interação nos níveis intelectuais, físicos e intuitivos; apenas num terceiro momento é possível uma transformação.

Embora as pesquisas acerca dos jogos tenham se iniciado no início do século XX e sua intensidade tenha variado de acordo com as contingências políticas e sociais de cada época, o ressurgimento dos estudos psicológicos sobre o jogo infantil nos anos 70 foi, em grande parte, estimulado por Jean Piaget (1971).

Desde então, assistimos à preocupação de vários educadores e outros profissionais em organizar espaços adequados para estimular brincadeiras e jogos de vários tipos, entre eles, jogos motores, jogos cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos e jogos de cooperação, individuais ou colectivos, de faz de conta, simbólicos, verbais...

A variedade de jogos conhecidos mostra a multiplicidade desta categoria e a dificuldade para se compreender o que é “*jogo*” (uma vez que são vários os significados atribuídos a este termo).

Santa Marli Pires dos Santos, (2010;28) nos mostra que “a classificação criada para os jogos com intencionalidade educativa parte do princípio de que a educação deve ser integral, a partir da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das capacidades, das habilidades, das competências e das inteligências e que teve como princípio as ideias definidas por Piaget, Vygotsky, Wallon, Gardner e Perrenoud.” Prossegue argumentando que ao analisar os pilares da educação, percebeu-se que as quatro dimensões preconizadas (saber, fazer, ser e conviver.), embora tivessem conotação cultural não privilegia, a inclusão dos jogos tradicionais, e por conseguinte, a preservação da cultura lúdica. “Este facto fez com que fosse introduzida nas propostas de educação lúdica mais uma dimensão: “ O preservar” como sendo essencial para a formação do ser humano”. (2010;28)

Para facilitar o êxito dos jogos devemos de ter em conta, alguns pontos principais evidenciados em toda a obra da autora Viola Spolim,(2007;32) quando salienta que o primeiro ponto diz respeito ao foco e este permite manter o jogo em movimento, sendo o meio de se chegar ao objectivo. E pode simultaneamente, apresentar um “problema” a ser solucionado. A sua função é de suma importância: “Através do foco entre todos, a dignidade e a privacidade são mantidos e a verdadeira parceria pode nascer”.

A instrução, segundo ponto a ser mencionado, é o que permite “guiar” o jogo na direcção do foco. “A instrução pode ser evocativa, plena de potencialidades; pode ser catalisador, estimulante, provocante”. (2007;33). O terceiro ponto é a avaliação. Esta não se pauta em julgar ou criticar, mas simplesmente “contabilizar” o que foi apreendido ou realizado no decorrer do *jogo*. “A avaliação, muitas vezes, é uma oportunidade para o professor e os jogadores emitirem uma opinião sobre a ‘maneira certa’ de fazer algo” (2000;35). Uma necessidade que todos os indivíduos têm, sendo certo que cada um tem o seu ritmo de aprendizagem, variável com as circunstâncias envolventes em cada momento.

É importante mencionarmos a confusão frequente que ocorre quando se trata de diferenciar o jogo e a brincadeira, pois ambos são acções lúdicas, apesar de brincar ser uma actividade espontânea e o *jogo* ser caracterizado pelo cumprimento de regras. Embora estas devam ser definidas caso a caso, consoante a idade dos participantes, levando em conta o tempo e o espaço no qual decorrerá o *jogo*.

Apesar de todas as dificuldades prosseguimos a nossa busca de respostas sobre a significação do jogo que, em seu sentido etimológico, Antunes coloca que este “expressa um divertimento, brincadeira, passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga” (2001;11).

Através do jogo o indivíduo, a criança, pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo a criança precisa brincar, criar e inventar e através de jogos e brincadeiras, desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no brincar, constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

Registaram-se imensas dificuldades em retratar questões básicas sobre o *jogo* como por exemplo a definição de brinquedo e brincadeira, partindo da opinião de vários autores já citados, mas sem conseguir fixar uma definição única.

Observamos que nas várias fontes consultadas, com raras exceções, havia afirmações de que por meio dos jogos as crianças desenvolvem um melhor relacionamento com outras crianças e com adultos, e interagem melhor com o meio no qual estão inseridas.

2.1. O Jogo no Processo de Ensino - Aprendizagem

A autora Kishimoto (2003;28) infere que embora alguns autores ressaltem o aparecimento dos jogos educativos no século XVI, na escola maternal francesa, os primeiros estudos em torno dos mesmos, situam-se na Roma e Grécia antiga. Afirma entretanto que a sua utilização expandiu-se no início do século XX, estimulada pelo crescimento da rede de ensino infantil e pelas discussões sobre as relações entre jogos e educação.

Em qualquer tipo de jogo a criança se educa, já que o jogo é educativo em sua essência, e extremamente necessário ao nosso processo de desenvolvimento. Tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

O interesse pela temática dos jogos para a formação de conceitos na criança a partir da sua importância na educação, já era discutida entre os romanos e gregos, mostrando-nos o quanto é antiga a relação entre o *jogo*, a educação e o desenvolvimento da criança

Na revisão da literatura que efectuamos, constatamos que em quase todos os trabalhos e livros havia sempre uma referência a autora Kishimoto, pois ela realizou os seus estudos na área dos jogos, estando presente a sua opinião em várias entrevistas, revistas, “blogs” e até na boca de todas as pessoas que referenciavam o assunto. Os primeiros estudos realizados por ela referente a jogos educativos, revelam e confirmam que os primeiros destes jogos surgiram em Roma e na Grécia. Entre os romanos, há referências de jogos destinados ao preparo físico, na Grécia, Platão refere-se à importância do “aprender brincando”.

Na Idade Média, a forte influência do Cristianismo impõe uma educação disciplinadora, na qual não há lugar para o jogo. Com o Renascimento, no século XVI, surgem novas concepções pedagógicas que reabilitam o *jogo*. A ideia de se introduzir jogos na educação, começou a ser difundida, no século XVIII, com estudiosos como Pestalozzi e Rousseau, a relatarem a importância dos jogos como instrumento formativo. Quanto a isso, Rizzi & Haydt (1997;14) comentam que, “além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparam para a vida em comum e para as relações sociais”. Assim sendo, os jogos e brincadeiras utilizadas, no espaço escolar, auxiliam no desenvolvimento das capacidades infantis, permitindo que a

criança construa representações de mundo, já que “o jogo, nas mãos do educador, é um excelente meio de formar a criança”.

Vislumbramos que tanto os jogos quanto as brincadeiras inseridas no contexto escolar auxiliam na formação integral do educando, o qual se desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada. E quando estes são motivadores do processo de aprendizagem, podem ser definidos como jogos educativos, embora, muito ainda se discuta sobre o que são jogos educacionais.

Ao incorporar o jogo à educação, a prática pedagógica cria a figura do jogo educativo. E deste modo um mesmo objeto – o jogo – pode adquirir dois sentidos conforme o contexto em que é utilizado: brinquedo ou material pedagógico. Complementando esta visão Tezani (2004) argumenta que o jogo é essencial como recurso pedagógico, pois no brincar a criança articula teoria e prática, formula hipóteses e experiências, tornando a aprendizagem atractiva e interessante. Deste modo, a construção de um espaço de jogo, de interação e de criatividade proporcionaria o aprender com sentido e significado, no qual o gostar e querer estariam presentes.

É muito provável que as crianças que tenham passado pela experiência de uma aprendizagem lúdica se encontrem melhor preparadas para lidar com os medos e os fracassos inerentes ao processo educativo. Por este motivo acreditamos que de nada nos servirá a conquista de bons resultados, se estes não passarem pela existência escolar. A prática do jogo representa um suporte privilegiado da imaginação e de todas as formas de expressões artísticas, continuando a ser uma forma de educação renovada na sua forma sempre (re) contextualizada.

As crianças, desde os primeiros anos de vida, passam a maior parte do tempo brincando. Por sua vez, os adultos não entendem que isso faz parte da vida delas e que elas têm verdadeiro fascínio pela brincadeira. Por outro lado, a escola também deveria representar um papel fundamental na vida das crianças e não apenas um tempo a menos que estas têm para brincar, por esta razão começa a ser repudiada pelas crianças.

Vale salientar que nem sempre o jogo no ambiente escolar foi visto ou aceite como didático, deparando-se ainda hoje com muita resistência em relação a sua aplicação, pois como a ideia de jogo encontra-se associada ao prazer, ele assumia pouca importância para a formação do aluno. Sua utilização como meio educativo demorou a ser aceite.

Para nós, a importância do jogo na aprendizagem é intemporal, essencial, para além de ser referenciada em sua plenitude por vários autores. Dentre eles, Weiss (1999;77) que aponta alguns aspectos que podem ser claramente percebidos através do jogo no educando: o conhecimento que já possui, o funcionamento cognitivo e das relações vinculares e significações existentes no aprender, o caminho utilizado para aprender ou não-aprender, o que pode revelar, o que precisa esconder e como o faz.

Prevalece no jogo um forte valor educativo, pois este ajuda a criança a expressar-se, uma vez que a ajuda a registrar fatos a cerca do mundo que a rodeia, desenvolve a imaginação, desenvolve a oralidade e estimula a organização de ideias.

Macedo (2000;23) acrescenta que a discussão desencadeada a partir de uma situação de jogo, mediada por um profissional vai além da experiência e “possibilita a transposição das aquisições para outros contextos”. Para o autor, isto significa considerar que “as atitudes adquiridas no contexto de jogo tendem a tornar-se propriedade do aluno, podendo ser generalizadas para outros âmbitos, em especial, para as situações em sala de aula.”.

O lúdico assume fundamental papel na formação cognitiva, afetiva e social do educando de modo que, através dele, é possível possibilitar a socialização e a integração do aluno na sociedade. Nesse sentido, é importante incorporar o aspecto lúdico nas atividades diárias de sala de aula.

A arte presente no jogo pode contribuir imensamente para o desenvolvimento da criança, pois é na interação da criança com seu meio que se inicia a aprendizagem. Esta arte tem início quando os sentidos da criança estabelecem o primeiro contato com o ambiente e ela reage a essas experiências sensoriais. Tocar, cheirar, ver, manipular, saborear, escutar, enfim, qualquer método de perceber o meio e reagir com ele é, de fato, a base essencial para a produção de formas artísticas.

A criança de sete anos entra em prolongados períodos de quietação e de concentração em si mesma. Durante essa calma e concentração elabora repetidamente as suas impressões, alheada do mundo exterior; ordena experiências novas com as antigas; é um bom ouvinte, gosta de ouvir histórias contadas por mais de uma vez. Irrita-se quando alguém se intromete em suas cogitações.

Este período corresponde a uma idade agradável, desde que se respeite os sentimentos das crianças, os quais, requerem uma atenção nova porque ela tende a

mergulhar em períodos de cogitação. É muito difícil, para nós adultos, avaliar o quanto a criança de 7 anos tem ainda que aprender com relação à compreensão dos significados das múltiplas situações da vida que a afetam, tanto no lar como na escola.

Neste sentido partiremos da concepção de Piaget sobre a interação entre indivíduo e meio, constituída através de dois processos: organização interna das experiências e adaptação ao meio. Pois seu pensamento foi considerado de grande importância na época, entretanto, ele não deu ênfase aos valores sociais e culturais no desenvolvimento da inteligência, pressupostos escritos por Vygotsky.

Piaget estava interessado em como o conhecimento é construído e, com isso, a teoria é um acontecimento da invenção ou construção que ocorre na mente do indivíduo. Tinha a concepção de que o nível de desenvolvimento colocava limites sobre o que podia ser aprendido e sobre o nível da compreensão possível daquela aprendizagem que, depende do estágio atingido pela criança, onde cada pessoa tem um ritmo, não podendo ir além daquele estágio adquirido.

Assim sendo, a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo dão-se do interior para o exterior, são autos reguláveis, e ocorrem em função da maturidade do indivíduo. A construção do conhecimento é individual e única, a criança tem oportunidade de errar e construir. Afim de que ocorra um desequilíbrio necessário para novas aquisições.

“É óbvio que o professor enquanto organizador permanece indispensável no sentido de criar as situações e de arquitectar os projectos iniciais que introduzam os problemas significativos à criança. Em segundo lugar, ele é necessário para proporcionar contra-exemplos que forcem a reflexão e a reconsideração das soluções rápidas. O que é desejado é que o professor deixe de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulando a iniciativa e a pesquisa”. Piaget. (1973;16).

2.2. A Relevância das Atividades Lúdicas na Educação

Piaget reconheceu os factores sociais no desenvolvimento intelectual que provocam desequilíbrio e construção deste conhecimento. Referenciou que só a partir dos sete anos é que a criança tem capacidade de desenvolver o jogo com regras. E de acordo com Kishimoto (1996; 43), com certa semelhança a Piaget, classifica os jogos em quatro tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção. Já Vygotsky destaca os dois elementos mais importantes dos jogos infantis, e são elas, a situação imaginária e as regras.

Vygotsky deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte do desenvolvimento infantil estimulando a zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

O construtivista Piaget afirma que o conhecimento se dá a partir da acção do sujeito e descreve quatro estádios de desenvolvimento cognitivos os quais relaciona à capacidade de uma pessoa compreender e assimilar novas informações. Estes quatro estádios diferentes do desenvolvimento cognitivo das crianças, estão classificados assim: O primeiro foi o sistema sensorio motor, que ocorre em crianças desde o nascimento até aproximadamente dois anos. A fase pré-operacional ocorre em crianças com idade em torno de 2-7 anos de idade. Crianças com idade de 7 a 12 estão no estágio operacional concreto. O último estágio é o das operações formais e se estende dos onze aos dezassete anos. Entretanto é o terceiro estágio, o que particularmente nos interessa neste trabalho.

As ideias de Piaget em torno do estágio sensorio motor estão centradas na base de um "esquema". Os esquemas são representações mentais ou ideias sobre o que as coisas são e como lidamos com elas. Deduziu que os esquemas primeiros de uma criança têm a ver com movimento e acreditava que muito do comportamento de um bebé é desencadeado por certos estímulos, na medida em que são reflexivos. Poucas semanas após o nascimento, o bebé começa a entender algumas das informações que recebe e aprende a usar alguns músculos e membros para o movimento.

Durante o estágio sensorio motor o conhecimento sobre os objectos e as formas como eles podem ser manipulados é adquirido. Através da aquisição de informações

sobre si e do mundo, e das pessoas nele, o bebé começa a entender como uma coisa pode causar ou afectar o outro e começa a desenvolver ideias simples sobre o tempo e o espaço.

O segundo estágio de desenvolvimento de Piaget foi o de pré-operações. As crianças costumam passar por este estágio entre a idade de 2-7 anos de idade.

Como referimos antes, o estágio mais importante para este estudo que é o do Concreto Operacional (dos 7 aos 11 anos). Durante esta fase, a criança desenvolve a capacidade de pensar abstratamente e fazer julgamentos racionais sobre os fenómenos concretos ou observáveis.

Quando esboçamos um retrato sintético da criança de 7 anos, temos de salientar novamente as tensões íntimas que nos dão a chave da sua psicologia. Ela se encontra predominantemente, num estágio assimilativo, em que desenvolve um equilíbrio funcional entre as suas inclinações interiores e as exigências da cultura. Ela necessita, particularmente, de uma orientação discriminativa que dê a importância devida às cogitações sutis da sua vida interior. É facilmente mal compreendida, assim como é fácil também encaminha-la mal.

O último estágio é o pré operacional ou formal de operações: (adolescência). Esta fase traz a cognição em sua forma final. Esta pessoa já não exige objetos concretos para fazer julgamentos racionais. Àquela altura, ela é capaz de raciocínio hipotético e dedutivo.

Nos focando na fase do Concreto Operacional, a criança de sete anos começa a aplicar seus novos conhecimentos da linguagem, a usar símbolos para representar objectos, e no início desta etapa também personifica objectos, é mais capaz de pensar sobre as coisas e eventos que não são imediatamente presentes. Orientada para o presente, a criança tem dificuldade em conceituar o tempo. Seu pensamento é influenciado pela fantasia, a maneira como gostaria que as coisas fossem. Assume que os outros vêem as situações do seu ponto de vista, recolhe a informação e depois a muda em sua mente para se adequar as suas ideias. O ensino deve levar em conta as fantasias vividas da criança atribuindo-lhe um papel ativo no aprendizado.

Se atentarmos no que Vygotski fala sobre aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar, conseguimos perceber os principais pontos onde ele se centra. Porém, antes ressaltaremos a ênfase do seu pensamento quando ele refere que

“A zona de desenvolvimento proximal seria a potência explicitada que denota o possível e exerce motivação. Ela explicita a dinâmica do processo e a materializa nas potencialidades já estruturadas. A atividade e a aprendizagem, do e no social, podem exercer esta função de desenvolvimento proximal, como é o caso do jogo e da brincadeira”. (Vigotsky, 1989;68). Percebemos assim que o lúdico influencia o desenvolvimento da criança a qual por meio do jogo aprende a agir, tem a sua curiosidade estimulada, adquire iniciativa e auto confiança, e proporciona ainda o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração.

Esclarecendo melhor o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) formulado por Vygotsky, este, refere-se à diferença entre os níveis de desenvolvimento potencial e real de sujeitos submetidos a processos de aprendizado. Uma das implicações pedagógicas deste conceito que incide sobre a avaliação de escolares é a necessidade de que esta seja concebida prospectivamente, levando em consideração não até onde o sujeito chegou mas até onde ele poderá chegar com a intervenção e a ajuda de outros mais experientes ou capazes. A ênfase recai no processo em si de aprendizado e não nos resultados com ele obtidos. Assim

Seguindo ainda o pensamento de Vygostki, onde a aprendizagem escolar nunca partia do zero, e era a propulsora do desenvolvimento intelectual. Falou da zona de desenvolvimento potencial e da zona de desenvolvimento proximal, distinguindo a ambas, uma forma seria sem apoio na resolução de problemas e a outra forma, é aquela em que os indivíduos podem resolver os problemas com apoio, ou seja, com a modelação de conhecimento e a interação do meio social. Os indivíduos podem adquirir conhecimentos que antes não podiam, pois os factores sociais desempenham um papel fundamental no indivíduo que, a seu ver, é um sujeito não apenas activo, mas interactivo, porque constitui conhecimento através de relações intra e interpessoais.

É na troca com outros sujeitos e consigo próprio que há internalização de conhecimentos, papéis e funções sociais, o que permite a constituição de conhecimentos e da consciência.

A desequilíbrio é sempre possível para as construções anteriores. É necessário errar, para ocorrer o conhecimento.

Não são somente as desequilibrações anteriores que podem ser desenvolvidas, mas as “superiores”. Se existe a pessoa que oferece orientação para o indivíduo, ele

acaba por superar, para poder ir onde quer chegar. Na medida em que o indivíduo recebe uma orientação ele começa a formular hipóteses antes desconhecidas por ele mesmo.

Se observarmos o comportamento das crianças quando brincam podemos perceber o quanto elas estimulam a sua capacidade de resolver problemas, pois o jogo para elas é uma actividade dinâmica capaz de colocá-las em movimento e acção. E quando determinados por suas regras acabam por estabelecer um caminho que estimula a imaginação.

Bronfenbrenner (1979;36), diz que, a utilização da palavra jogo por Piaget refere-se sempre ao acto de brincar e é um comportamento reconhecível na criança. Neste sentido e segundo uma perspectiva sócio construtivista, a criança constrói a sua linguagem em uma interacção ativa com o seu meio, ao mesmo tempo e da mesma maneira que constrói todas as suas abordagens cognitivas, em um processo que se apresenta como intrinsecamente ligado as experiencias com o mundo.

Os quadros teóricos de Piaget e Vygotsky, embora advenham de correntes bem diferentes, assemelham-se no sentido em que ambos defendem que o desenvolvimento do ser humano passa por momentos diferentes e que a interacção do indivíduo com o meio envolvente determina o processo de evolução psicológica.

Jane loevinger (1999;23), acrescenta que “O verdadeiro jogo infantil começa mais ou menos por volta dos sete anos, culminando em um processo de evolução lenta e gradual” onde “a criança adere primeiro as regras da família e depois as do grupo de amigos”. E são estas crianças com as quais trabalharemos neste projeto

Soares (1998;23), afirma que mesmo “Depois dos seis ou sete anos, a criança continua a brincar, e isso não é uma forma de ocupar simplesmente o tempo, mas de se afirmar libertando energias interiores acumuladas, prosseguindo no seu processo de adaptação ao mundo que a rodeia”.

2.3. Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar

Sobre o desenvolvimento e aprendizado, Vygotsky considera como processos não coincidentes, embora esteja o aprendizado diretamente relacionado ao curso de desenvolvimento da criança, tomando como concepção que o desenvolvimento é a apropriação de formas cada vez mais elaboradas de atividade humana e, ressaltando o papel da educação escolar como ambiente específico para promover o desenvolvimento do aluno. A partir daquilo que a criança já sabe, de sua capacidade de equacionar problemas sem ajuda (desenvolvimento real), poderão ser criadas mais possibilidades de aprendizagem através da elaboração compartilhada, ou seja, o que ela ainda não realiza sozinha, poderá ter condições de realizá-lo sob a orientação dos adultos ou com a colaboração das crianças mais velhas (desenvolvimento proximal). Ao professor cabe provocar avanços na aprendizagem dos alunos que não ocorreriam espontaneamente.

Nos centraremos sobretudo nas teorias defendidas por Vygotsky e por Piaget, ainda que de forma resumida. As diferenças entre eles parecem ser muitas, mas eles partilham de pontos de vista semelhantes. Ambos entenderam o conhecimento como adaptação e como construção individual e concordaram que a aprendizagem e o desenvolvimento são auto-regulados. Discordaram quanto ao processo de construção, ambos viram o desenvolvimento e aprendizagem da criança como participativa, não ocorrendo de maneira automática. Estavam preocupados com o desenvolvimento intelectual, Entretanto enveredaram por caminhos diferentes

Enquanto Piaget estava interessado em como o conhecimento é construído, e com isso, a teoria é um acontecimento da invenção ou construção que ocorre na mente do indivíduo, Vygotsky estava interessado na questão de como os fatores sociais e culturais influenciam o desenvolvimento intelectual.

O primeiro tipo de soluções propostas, parte do pressuposto da independência do processo de desenvolvimento e do processo de aprendizagem. Segundo estas teorias, a aprendizagem é um processo puramente exterior, paralelo em certa medida ao processo de desenvolvimento da criança, mas que não participa ativamente neste, e não o modifica em absoluto.

A aprendizagem utiliza os resultados do desenvolvimento, em vez de se adiantar ao seu curso e de mudar a sua direção. Um típico exemplo desta teoria é a concepção extremamente completa e interessante de Piaget, que estuda o desenvolvimento do

pensamento da criança de forma completamente independente do processo de aprendizagem.

Esta teoria defende uma completa independência do processo de desenvolvimento e do de aprendizagem e chega até a postular uma nítida separação de ambos os processos no tempo. O desenvolvimento deve atingir uma determinada etapa com a consequente maturação de determinadas funções, antes de a escola fazer a criança adquirir determinados conhecimentos e hábitos. O curso do desenvolvimento precede sempre o da aprendizagem. A aprendizagem segue sempre o desenvolvimento. Semelhante concepção não permite sequer colocar o problema do papel que podem desempenhar no desenvolvimento da aprendizagem e da maturação das funções ativadas no curso da aprendizagem.

Partindo do pensamento de Vygotsky (1989;84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade

Na concepção de Piaget, a aprendizagem só ocorre mediante a consolidação das estruturas de pensamento, portanto, a aprendizagem sempre se dá após a consolidação do esquema que a suporta, da mesma forma a passagem de um estágio a outro, estaria dependente da consolidação e superação do anterior.

Na perspectiva de Piagetiana, para que ocorra a construção de um novo conhecimento, é preciso que se estabeleça um desequilíbrio nas estruturas mentais, isto é, os conceitos já assimilados necessitam passar por um processo de desorganização para que possam novamente, a partir do contato com novos conceitos se reorganizarem, estabelecendo um novo conhecimento.

Uma comprovação empírica, frequentemente verificada e indiscutível, é que a aprendizagem deve ser coerente com o nível de desenvolvimento da criança. Não é necessário, em absoluto, proceder a provas para demonstrar que só em determinada idade se pode começar a ensinar a gramática, que só em determinada idade o aluno é capaz de aprender álgebra. Portanto, podemos tomar tranquilamente como ponto de partida o fato fundamental e incontroverso de que existe uma relação entre determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem.

Apoiamo-nos, prioritariamente, em experiências e obras anteriores centradas nos

jogos como uma estratégia de aprendizagem, em vários sectores essenciais, mas principalmente a nível da educação e temos como uma das nossas principais referências a Assistente Social, Viola Spolim, (1906-1994) conhecida por muitos como a “avozinha” do teatro experimental e que sistematizou os jogos teatrais a partir de um trabalho que desenvolveu nos Estados Unidos com imigrantes de diversas línguas. Estes tinham imensas dificuldades de aprendizagem, pois não conheciam a língua materna, cabendo a Viola o trabalho de ensinar-lhes a língua do País de acolhimento e o seu processo de integração nesta nova cultura. Para este fim desenvolveu os jogos teatrais inspirada, entre outros, por Neva Boyd, importante educadora de Chicago, que desenvolveu seu trabalho a partir dos jogos recreativos com imigrantes, durante a grande depressão, na Hull House.

A contribuição de Viola Spolim, para a realização deste trabalho está presente essencialmente em seu livro: “Jogos Teatrais na Sala de Aula”, pois este vem sendo de uma grande valia para o ensino de teatro nas escolas e universidades bem como para à prática artística de um modo geral. Este jogos teatrais na sala de aula são uma demonstração do quanto o jogo, com toda a sua força mobilizadora e materializadora das energias humanas, pode ter uma extraordinária função pedagógica, traduzindo esse potencial da ludicidade num poderoso instrumento de aprendizagem.

Ao conduzir alunos/actantes a desenvolver habilidades de performance artística, estabelece uma forma de criação articulada com as subjectividades. O formato do jogo demanda sempre um problema a ser enfrentado.

De acordo com Reverbel (1997;168) “é preciso lutar para que o jogo tenha seu lugar na educação, porque se ele existe na sociedade, deve existir na escola”. O jogo é o caminho para as escolas atingirem uma integração entre os sujeitos de forma criativa, produtiva e participativa. É um recurso pedagógico eficaz no desenvolvimento do educando, preparando-o para discernir os problemas que irá enfrentar na sua trajectória de vida.

O uso da informática na educação através de softwares educativos ganhou bastante terreno nos últimos anos. Isto deve-se, principalmente, à possibilidade de se criar ambientes de ensino e aprendizagem individualizados (ou seja, adaptado às características de cada aluno) somado às vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outros. Os jogos mantêm uma relação estreita com a construção do conhecimento e possui influência como elemento

motivador no processo de ensino e aprendizagem.

Apoiando-se na forma divertida e sedutora em que se apresenta os jogos, para estimular a aprendizagem da leitura e da escrita da língua portuguesa sem tirar o prazer deste acto, o jogo dirigido pelo educador com objectivos definidos valoriza seu conteúdo e permite o prosseguimento do mesmo.

As práticas pedagógicas se efectivam em sala de aula com o uso de diferentes recursos didácticos como textos escritos dos mais variados géneros, imagens e softwares. Assim surgiu a ideia de verificarmos como funciona um material didáctico repleto de jogos como estratégia de aprendizagem.

Os jogos podem ser considerados educativos se desenvolverem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem, resolução de problemas, percepção, criatividade, raciocínio rápido dentre outras habilidades. Se o jogo, desde seu planeamento, for elaborado com o objectivo de atingir conteúdos específicos e para ser utilizado no âmbito escolar, é denominado como didáctico. Por outro lado, se o jogo não possuir objectivos pedagógicos explícitos e sim ênfase na diversão, então são caracterizados de jogo de entretenimento.

Kishimoto (1998, 2002) afirma que o jogo educativo possui duas funções que devem estar em constante equilíbrio. Uma delas diz respeito à função lúdica, que está ligada a diversão, ao prazer e até o desprazer. A outra, a função educativa, que objectiva a ampliação dos conhecimentos dos educandos. De acordo com a autora, “o desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina. Ao contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino.” (1998; 19)

Observamos que o uso do jogo no ambiente educacional nem sempre foi visto com bons olhos e ainda hoje a sua utilização como ferramenta educativa nem sempre é bem aceita. Há muita resistência por parte de algumas escolas em adoptarem os jogos educativos em sua prática letiva. Temos como exemplos várias escolas que tentamos contactar antes da escola do Castelo. Umas não quiseram ser muito explícitas em colocar um “não” diante da proposta da aplicação de um material didáctico de carácter lúdico e com muitos jogos inclusos, e outras até argumentaram que o ensino que praticam é: “puro e duro”.

Constatamos que os jogos são pouco utilizados nas escolas e seus benefícios são desconhecidos por muitos professores, ocorrendo uma grande rejeição ao seu uso. Apesar de termos obtido uma série de respostas negativas, decidimos seguir em frente com a nossa proposta de aplicarmos o material didático “O Caminho das Letras”.

Nesse sentido, o nosso esforço é para que o jogo possa ganhar espaço como ferramenta de aprendizagem, pois este estimula o interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

“A classificação criada para jogos com fins educativos parte do princípio de que a educação deve ser integral, a partir da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das capacidades, das habilidades, das competências e das inteligências”. Santa Marli Santos (2010;28)

Esta classificação relatada por Santa Marli Santos, teve como princípio as ideias defendidas por Vigotsky, Wallon, Gardner e Perrenoud; e por base os pilares da educação definidos na Tailândia em 1990. Ao analisar os pilares da educação, percebeu-se que as quatro dimensões preconizadas (saber, fazer, ser, e conviver) embora tivessem conotação cultural não privilegiavam a inclusão dos jogos tradicionais e, por conseguinte, a preservação da cultura lúdica. Este facto fez com que fosse introduzida nas propostas de educação lúdica mais uma dimensão: o “ preservar”, como sendo essencial para a formação integral do ser humano”. (2010;29)

Como referimos antes, de uma maneira geral os jogos fazem parte de nossa vida desde tempo remotos e podem ser ferramentas utilizadas para educação, pois eles ao mesmo tempo em que divertem, facilitam a aprendizagem, aumentando a capacidade de retenção do que foi ensinado.

2.4. Ensino e Aprendizagem da Leitura e da Escrita

O desenvolvimento da leitura e escrita desperta a atenção pela importância que desempenha em todo o processo educativo. A literatura nos mostra que a aprendizagem destes tópicos tem início muito antes da criança entrar no ensino fundamental: autores como Piaget, Vygotsky, Emília Ferreiro, Ana Teberosky, entre outros, têm contribuído de forma marcante para o estudo destes processos.

A nós, para além de tentarmos entender o valor da leitura e da escrita, interessamo-nos enfatizar a aplicação de material didático “O Caminho das Letras” no processo de alfabetização, possibilitando a aproximação do uso e função da leitura e da escrita no quotidiano do aluno em uma aprendizagem significativa. Lembrando também que os jogos proporcionam uma aprendizagem de forma prazerosa, em um contexto desvinculado da situação de aprendizado formal e não só. Temos a perfeita noção do quanto é imprescindível ensinar os alunos a ler e escrever e que estas ações representam uma das principais tarefas da escola. A leitura e a escrita são muito importantes para que as pessoas exerçam seus direitos, possam trabalhar e participar da sociedade com cidadania, se informar e aprender coisas novas ao longo de toda a vida.

A familiaridade da escrita com seus conteúdos e seus suportes, não é apenas uma consequência da aprendizagem da leitura, mas também uma condição para que esta ocorra de forma adequada. É importante promover situações centradas no uso e funções da leitura e da escrita no quotidiano familiar e escolar da criança neste processo de aprendizagem.

Soares afirma que a “Alfabetização é a ação de ensinar/aprender a ler e a escrever. Letramento: estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita.” (1998;47)

É sabido que o insucesso escolar incide sobretudo na área da leitura e da escrita, o que poderá repercutir futuramente e mesmo presentemente em outras áreas do saber. As causas apontadas são inúmeras, bem como o número de propostas de intervenção. A nossa proposta é a utilização do material didático o “Caminho das Letras como Estratégia de aprendizagem. A aplicação prática deste, será em uma Escola pública no 2º ano do 1º ciclo.

Tendo em conta que a leitura e a escrita são fundamentais para o aprendizado de todas as matérias escolares e que todas as crianças são capazes de aprender. Decidimos

aplicar “O Caminho das Letras” neste contexto, já que este material é apontado como uma forma de preencher esta lacuna de instrumentos que motivem o processo de ensino aprendizagem da língua portuguesa, principalmente o acto da leitura de uma forma mais descontraída, embora não menos comprometida com o desafio de se tornar uma estratégia eficaz a ser utilizada para facilitar a leitura. Os jogos contidos neste material poderão ser de extrema valia.

Considerou-se durante vários anos que o acto de ler era uma operação meramente perceptiva, e saber ler era dispor de uma boa capacidade para discriminar formas visuais e sons. O desafio dos jogos é tornar a leitura um acto de prazer e não apenas uma obrigação. É mostrar que há diferença entre ver e olhar, ouvir e escutar...

Ler não é apenas passar os olhos por algo escrito, não é fazer a versão oral de um escrito. Ler significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo, significa que certas respostas podem ser encontradas na escrita, significa poder ter acesso a essa escrita, significa construir uma resposta que integra parte das novas informações. É saber perceber, compreender um poema ou uma receita, um jornal ou um romance. É sobretudo estar conectado com o nosso tempo, com as novas tecnologias.

As vezes nos deparamos com situações que indicam não só nossos hábitos de leitura, bem como, a falta deles, quando realizamos compras no supermercado e compramos vários géneros não só de alimentos, mas principalmente electrónicos, nunca estamos bem informados sobre aquilo que obtemos.

Na utilização de jogos para desenvolver habilidades de leitura e escrita é necessário considerar situações em que o ler e o escrever tenham um significado para quem aprende

Cabe a escola e aos professores encarar de frente este problema com a leitura. Pois o saber ler é ainda fortemente encarado ou mesmo confundido com a possibilidade de se atribuir um significado ao escrito, transformando-o em oral.

Cagliari (1999;85) afirma ainda que “quando vão aprender a ler e escrever as crianças têm como única referência de conhecimento já adquirido, a própria fala”. Assim, conhecimentos prévios contribuem no aprendizado da língua e escrita.

Observamos que a curiosidade da criança em descobrir o que significa a leitura começa muito cedo. Todo menino ou menina, desde sua mais tenra infância, é um ativo leitor do mundo, que se transforma em um leitor de textos quando estes lhe são

proporcionados por seu meio natural e quando conta com um mediador eficiente para facilitar seu domínio.

Para Condemarín, aprender a ler é um processo permanente que implica simultaneamente aprender a decodificar e aprender a compreender diferentes tipos de textos. A autora prossegue constatando que “em todas as suas etapas, o leitor adapta seus processos cognitivos (atenção, retenção, evocação, integração, previsão, comparação, raciocínio) às características do texto, com o fim de reconstruir o significado, segundo seus objetivos e propósitos.” (1997;45)

É preciso, então, planejar o trabalho pedagógico, articulando as atividades de uso significativo da linguagem com atividades de reflexão sobre a escrita. Isto significa dizer, como destaca Kleiman (1995;21), que a alfabetização, tomada como a aprendizagem inicial da leitura e da escrita, deve ocorrer em contextos de letramento que potencializam o domínio da linguagem, ou seja, na construção de contextos facilitadores da transformação dos alunos em sujeitos letrados. O pensamento destes autores reforçam a nossa crença de que a forma como está construído o “Caminho das letras” o torna realmente um instrumento inovador capaz de facilitar o processo de ensino aprendizagem do aluno, por se centrar muito no objectivo da leitura de qualidade facilitada pelos recursos contidos nos vários formatos das actividades.

Para utilizar o computador e a internet é preciso enfrentar todo o alfabeto ao mesmo tempo. No teclado, as letras aparecem juntas e, como se não bastasse, fora de ordem. Os níveis diferentes em que normalmente os alunos se encontram e vão se desenvolvendo durante o processo de alfabetização, e a interação entre eles, é muito importante para o desenvolvimento do processo.

Nessa linha de pensamento conhecida como “construtivismo”, para que a alfabetização tenha sentido é necessário ser um processo interactivo, dentro do contexto da criança, com histórias e com intervenções das próprias crianças, que podem aglutinar, contrair “engolir” palavras, desde que essas palavras ou histórias façam algum sentido para elas.

Os “erros” das crianças podem ser trabalhados, eles demonstram uma construção, e com o tempo vão diminuindo, pois elas começam a se preocupar com outras (como ortografia), que não se preocupavam antes, pois estavam apenas descobrindo a escrita.

O sistema de escrita, concepção presente nos métodos de alfabetização até então em uso, hoje designados tradicionais, e passa a sujeito activo capaz de progressivamente (re)construir esse sistema de representação, interagindo com a língua escrita em seus usos e práticas sociais, isto é, interagindo com material para ler, não com material artificialmente produzido para aprender a ler;

Os chamados para a aprendizagem pré- requisitos da escrita, que caracterizam a criança pronta ou madura para ser alfabetizada, pressuposto dos métodos tradicionais de alfabetização, são negados por uma visão interacionista, que rejeita uma ordem hierárquica de habilidades, afirmando que a aprendizagem se dá por uma progressiva construção do conhecimento, na relação da criança com o objeto língua escrita;

As crianças têm um papel activo no aprendizado. Elas constroem o próprio conhecimento”, daí a palavra construtivismo. A principal implicação dessa conclusão para a prática escolar é transferir o foco da escola e da alfabetização em particular, do conteúdo ensinado para o sujeito que aprende. Entretanto não podemos descurar do potencial dos jogos como recurso pedagógico, pois estes, devem-se ao fato da reunião de alguns pontos essenciais no âmbito educacional. São eles: cultura (o jogo é um objeto sócio-cultural-histórico), interesse do aluno (brincar é a atividade principal da criança) e conteúdos curriculares (diferentes jogos podem expressar diferentes conteúdos). Outro aspecto que deve ser levantado se refere às relações e interações sociais mobilizadas pelo jogar em grupo, na medida em que nessa situação o jogador vivencia regras, discute, faz negociações, levanta e testa hipóteses e, sobretudo aprende com o outro (um colega mais experiente, o professor e/ou o jogo mesmo) e consigo próprio.

3.A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO

Atualmente vivemos na "era da informação" ou era "tecnológica" e, conseqüentemente, a experiência educacional deve ser diversificada uma vez que envolve uma multiplicidade de tarefas. As nossas concepções a cerca do homem, da sociedade, da economia, da família e da infância têm mudado drasticamente bem como a nossa forma nos relacionarmos, de aprendermos e brincarmos têm passado por transformações radicais, e no contexto educativo, os alunos necessitam dominar o processo de aprendizagem para o desenvolvimento de suas competências, e não mais absorver somente o conteúdo. Faz-se necessária uma educação permanente, dinâmica e desafiadora visando o desenvolvimento de habilidades para a obtenção e utilização das informações.

Os computadores estão cada vez mais presentes na vida cotidiana da nossa sociedade. Sua presença cultural aumenta a cada dia e, com a chegada nas escolas, é necessário refletir sobre o que se espera desta tecnologia como recurso pedagógico para ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem.

Nosso objetivo é defender a aplicação dos instrumentos didáticos educativos como uma estratégia facilitadora do processo de aprendizagem. Esta ferramenta que é utilizada em computadores tem o porquê de sua utilização, baseado na problemática de se obter um processo de desenvolvimento cognitivo que seja dinâmico e desafiador aos aprendizes, explorando suas múltiplas competências, integrando-os como peças-chave no processo de ensino aprendizagem.

Vale ressaltar que este recurso tecnológico já traz consigo uma cultura anterior, na qual estas novas gerações já estão bastante habituadas, ou seja, a cultura televisiva. Nas últimas décadas a televisão foi incontestavelmente o principal meio de comunicação, formando também um ambiente de aprendizagem, quer estes conhecimentos tenham validade educativa ou não para estas pessoas. Neste contexto, com o aparecimento da internet, a gama de possibilidades de acesso as mais diversas informações cresceu exponencialmente, concretizando assim uma mudança de paradigma junto aos novos processos para aquisição de conhecimento.

A utilização de recursos informatizados pode potencializar o desenvolvimento dessas diversas competências, possibilitando uma reestruturação do modo de

relacionamententre aluno- professor, pois o processo de desenvolvimento atende aos vários interesses individuais e coletivos.

Neste sentido, assistimos a crescente utilização do computador. Este faz parte do dia-a-dia das pessoas, pois dele dependem para estudar, fazer os trabalhos de casa, pesquisar na internet e para comunicarem-se com os amigos através dos “*chats*” de conversa e programas de comunicação instantânea. A nossa intenção é aproveitar o alargamento da utilização deste instrumento para favorecer o campo da educação.

Nos últimos anos a informática se tornou central tanto para o trabalho quanto para o acesso à informação, à cultura e ao lazer. Sabemos que hoje em dia muito do que as pessoas lêem e escrevem é por meio de um computador. Por isso, a escola precisa se equipar com computadores e acesso à Internet e, desse modo, possibilitar a crianças e adolescentes que participem de projetos educativos usando a informática, especialmente no que diz respeito à aprendizagem da leitura e da escrita.

Considerando um ensino que envolva as cinco dimensões do ser humano, a escola deve preparar o aluno para que ele possa aprender a conhecer (conhecimento científico), aprender a fazer (conhecimento prático), aprender a ser (auto conhecimento), aprender a conviver (conhecimento do outro) e aprender a preservar (conhecimento cultural). Potenciando o desenvolvimento integral do aluno. Pois cada dimensão se caracteriza por uma competência ampla que dá origem a várias outras competências.

Nesta dimensão, os indicadores de qualidade referem-se a todos esses aspectos, os quais no conjunto, favorecem a alfabetização inicial e a ampliação da capacidade de leitura e escrita de todas as crianças e adolescentes ao longo do ensino fundamental. Seria interessante que os alunos usassem computadores e a internet para aprimorar a leitura e a escrita algumas vezes por semana, durante o horário das aulas. Pois são várias as atividades que, fazendo uso da informática e da internet, favorecem a aprendizagem da leitura e da escrita.

3.1. O Papel do Professor Diante dos Jogos e das Novas Tecnologias

Tendo em vista a relevância da utilização de métodos diferenciados na educação, vê-se o quão importante vem a ser uma prática docente inovadora na educação infantil. Assim sendo acreditamos que faz parte do papel do professor contrariar a visão que se tem da ludicidade e o estigma atribuído aos jogos de que o mesmo é apenas uma brincadeira e não um instrumento que facilita a aprendizagem.

O professor deve buscar novos conhecimentos, procurar métodos activos para tornar as disciplinas menos rígidas e mais atractivas, pois as práticas pedagógicas têm por tarefa construir novas competências. Portanto, torna-se inevitável a utilização de instrumentos didácticos mais flexíveis, avaliações mais flexíveis, o uso de novas tecnologias e tratar os alunos através de técnicas reflexivas. Futuramente estas técnicas tendem a transformar as práticas educativas, tornando-se num caminho viável capaz de mudar inclusive a visão que muitos alunos têm da escola como algo enfadonho, em mais atractivo. Daí que os professores vejam o seu trabalho facilitado se conseguirem com que os alunos aprendam gostando daquilo que lhes é ensinado.

Coloca-se a necessidade de que o professor facilite a aprendizagem do aluno e contribua para sua inserção no contexto social. Considerando a importância do lúdico para uma aprendizagem e sabendo que esta iniciativa deve partir do educador, esta pesquisa consiste em verificar a importância do instrumento didáctico o “Caminho das Letras”, como facilitadora da aprendizagem da leitura.

Quando o *jogo* é trabalhado na escola propicia às crianças estímulos na área da linguagem; capacidade de adaptação a situações; organização de ideias, emoções e fatos; capacidade de lidar com o real e a fantasia; observação; concentração; socialização; auto-expressão; sentido estético e crítico; sensibilidade; criatividade.

Além disso, ao ser permitida a utilização do *jogo*, a escola e o educador estarão a contribuir para o pleno desenvolvimento dos alunos em sua totalidade. A cognição, o raciocínio, a autenticidade, a criticidade e a identidade destes alunos estarão sendo trabalhados e serão de fundamental importância para a formação de futuros cidadãos da sociedade.

No processo de ensino-aprendizagem o educador deve repensar qual é o seu verdadeiro papel na escola. Se este será o de um simples transmissor de conhecimentos ou de alguém de mentalidade aberta, que entende o ser humano na sua totalidade e que

compreende a importância de trabalhar a ludicidade, a brincadeira, o *jogo* como forma de enriquecer a educação e de contribuir para a estruturação de uma sociedade autêntica, autônoma e crítica.

Além disso, ressalta-se a necessidade de que os educadores estejam atentos as novas formas de ensinar, que tenham consciência da importância de manter a brincadeira como parte do processo educativo, de se darem a liberdade de inserir novos materiais didáticos no seu cotidiano escolar. É preciso desmistificar a ideia de que o jogo serve apenas para divertir os alunos e incorporar no pensamento que por meio dele poderemos atingir inúmeros objetivos, acentuando nas crianças valores morais e conceitos relevantes como limites, responsabilidades e criatividade, dentre outros. É necessário ainda salientar que as aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas nas intervenções realizadas pelo profissional que conduz e coordena as atividades.

A valorização da actividade lúdica como recurso pedagógico torna-se evidente com a aplicação do jogo didático. Para comprovar a validade da nossa afirmação, nada melhor do que questionar aos que melhor podem responder a esta questão: Os alunos contemplados com esta forma alternativa de aprendizagem.

As sessões de trabalho contaram com a duração de 40 até 60 minutos e ocorreram semanalmente. Na escola foi acolhida uma pesquisadora responsável pela condução das atividades e estas se desenvolveram na presença do professor. Os critérios para ingresso na turma foram aceitação da escola e a autorização por escrito dos pais dos alunos.

Tivemos a atenção de introduzir o “Caminho das Letras” na escola fazendo com que a aprendizagem por meio deste fosse prazerosa para o aluno e menos desgastante para o professor, porque como salienta Friedmann: (1991;35) brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria também, porque na brincadeira não há trapaça, há sinceridade, engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas outras habilidades.

Cada indivíduo não é dotado de um mesmo conjunto de competências, consequentemente, nem todos aprendem da mesma forma, segundo a teoria das

múltiplas inteligências de Gardner (1985) resta portanto, ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aprendiz e que o conduzam não só ao conhecimento cognitivo mas a um conhecimento do seu ser como um todo.

A partir desta questão se faz relevante que o educador tome consciência da importância das atividades lúdicas e adquira uma nova postura, deixando para traz pressupostos da escola tradicional e não traga a seus alunos conhecimento somente teóricos e sim conhecimentos práticos munido de recursos lúdicos, ou seja, a cultura lúdica passe a ser parte integrante do processo-aprendizado.

Neste sentido verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o carácter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Os jogos podem ser utilizados para introduzir, amadurecer conteúdos e preparar o aluno para aprofundar os itens já trabalhados. Devem ser escolhidos e preparados a fim de levarem o aluno a adquirir conceitos importantes.

Um educador deve ter sempre em conta que para um jogo ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto ao seu desempenho, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas. Pode ainda propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões. Deve buscar promover a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras e permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação.

O professor é um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que *o jogo* ganha seu espaço, na medida em que estimula o interesse do aluno, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, levando o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

É provável que a utilização mais frequente dos computadores e da internet durante o horário das aulas poderiam vir a aprimorar a aprendizagem da leitura e da escrita. Com o acompanhamento de um professor bem preparado.

4. ESTUDO DE CASO: O CAMINHO DAS LETRAS

4.1.O Material Didático o “ Caminho das Letras” em Ambiente Escolar

O interesse em aprender é despertado no aluno através de ambientes lúdicos que harmonizam conhecimento e prática dos conceitos repassados em sala de aula. O que motivou a escolha deste instrumento didático, além do facto deste ser repleto de jogos, é ter sido elaborado para o uso em sala de aula, encaixando-se plenamente no desejo da utilização dos jogos.

O material a ser aplicado e analisado apresenta características específicas e foi concebido a partir das preocupações do Ministério da Educação em relação à taxa de insucesso no 2º ano do 1ºciclo.

O “Caminho das Letras”, é um material didático, atrativo que pretende facilitar a aprendizagem, tornando-a mais “sedutora”. Destacando ainda a necessidade de ampliar a visão multimédia dos utilizadores contemplados por um programa de governo que implementava o uso das novas tecnologias em sala de aula.

Acreditamos que o formato digital do material didático o “Caminho das Letras” aponte para a possibilidade do desenvolvimento de novas competências cognitivas, entre elas: maior responsabilidade dos alunos pelo trabalho, novos laços de entre ajuda e novas relações entre professor aluno. Podendo também enriquecer a prática pedagógica através de seus jogos multimédia, tentaremos possibilitar ao aluno aprender de forma cativante e divertida.

Em sintonia com a atualidade este material educativo e outros softwares dedicados a educação aplicados em escolas mudam a cara do aprendizado tradicional. Com muita criatividade e um pouco de tecnologia, os jogos invadem o quotidiano da aprendizagem e mudam o conceito de pedagogia interativa.

Aprender brincando é o que acontece com muitos felizardos em escolas, instituições de ensino superior e até empresas. A brincadeira da vez são os jogos eletrônicos, os velhos videojogos, que ressurgem em nova roupagem. Os jogos são a nova categoria de objetos de aprendizagem, material utilizado para complementar cursos de ensino presencial ou à distância.

Nós que acompanhamos e tivemos experiencias ligadas ao aprender brincando desde nossa infância até a fase preparatória para o nosso ingresso na universidade,

incluindo músicas que nos faziam mentalizar as tabelas de química, as fórmulas de física e, principalmente, assuntos relacionados a língua portuguesa e a literatura, sendo esta uma experiência tão estimulante que atualmente não nos sentimos capazes de conceber o processo educativo dissociado dos jogos e do ato de aprender brincando.

Não pretendemos ser nem os primeiros e nem os únicos a traçar este caminho reservado ao *jogo* no espaço escolar. O interesse em aprender é despertado no aluno através de ambientes lúdicos que harmonizam conhecimento e prática dos conceitos repassados em sala de aula. Para tanto, aplicaremos o “Caminho das Letras” que foi pensado como um instrumento didático, com objectivos pedagógicos direccionados para a aprendizagem da leitura.

O computador têm por finalidade não só entreter e apresentar novos conhecimentos, bem como também reforçar aqueles já descobertos. É relevante integrar a tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem, de maneira equilibrada e coerente, observando os aspectos benéficos e úteis. Para tanto, torna-se necessário realizar a observação da aplicação do *jogo* e em seguida a análise do jogo através das respostas fornecidas pelas crianças que o utilizaram trabalhando sozinhos ou entre colegas.

Os jogos educacionais podem ser um importante contributo para incutir nos alunos o prazer de aprender pois, os jogos digitais podem constituir-se como uma interface valiosa para auxiliar as crianças no desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita. Nessa direção o jogo é, neste trabalho, objeto de análise, experimentação e avaliação.

É possível perceber que, embora Spolin nos apresente inicialmente conceitos e noções gerais sobre a proposta dos jogos, o seu objetivo, longe de estabelecer um processo estático ou imóvel, pauta-se pelo incentivo da construção de um ambiente acolhedor. Este, por sua vez, torna possível a liberdade e a criatividade de cada um dos participantes e facilita o sucesso dos jogos. Sugeria contudo, que o melhor espaço para jogar era a escola por esta, na sua própria identificação, já sugerir o factor “aprender.”

4.2. A Concepção, Escolha e Descrição do Material Didático

As práticas pedagógicas atuais têm a necessidade de construir competências, buscar novos conhecimentos, procurar métodos activos, tornar as disciplinas menos rígidas, respeitar os alunos, utilizar instrumentos didácticos pautados nas tecnologias.

Acreditamos que estas práticas tendem, no futuro, a mudar a educação e um dos caminhos viáveis é a utilização de actividades lúdicas, uma vez que tendem a ser mais abertas, criativas e dinâmicas.

Os jogos educativos podem ser encontrados online ou distribuídos em CD-ROMs. Coloridos e interativos, têm como função principal manter a criança interessada no conteúdo didático e melhorar a fixação e compreensão dos conceitos.

É importante pensar no jogo como um meio educacional, deixando de lado a ideia do jogo pelo jogo e observando-o como um instrumento de trabalho. Os jogos educativos são actividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado da criança.

As novas exigências sociais e culturais da nossa sociedade nos impõem mudanças na forma de pensar e de agir. A evolução tecnológica nos abre caminho para que possamos perceber a importância do uso dos computadores e novas tecnologias na educação. Talvez não seja ainda um rompimento com o paradigma tradicional, mas somado ao construtivismo, que enfatiza a participação e experimentação do sujeito na construção de seu próprio conhecimento através de suas interações, seja mais um grande passo para o rompimento com o paradigma tradicional, pois para isso não basta apenas o uso das novas tecnologias.

Começaremos por apresentar o “Caminho das Letras” como um projecto-piloto para ser testado com alunos dos primeiros anos das escolas do ensino básico. Supervisionado por três especialistas que são eles: Carlos Correia, Inês Sim-Sim, e Isabel Alçada. Este é um trabalho I & D só possível de se realizar em Portugal graças a especialização das equipas científicas, artísticas e técnicas nele envolvidos. O Caminho das Letras”, para além de seu carácter pedagógico é um instrumento didáctico onde suas principais características são as de entreter e apresentar novos conhecimentos, ou reforçar aqueles já descobertos.

Disponível em: <http://www.citi.pt/>. Este material didático apresenta várias animações, boa sonoridade e conta com a participação de artistas que contam várias

histórias e apresentam diversos jogos dentro do próprio jogo, todos eles ligados a aprendizagem da língua portuguesa, partindo do conhecimento do abecedário até a criação de pequenos “livros”. Pode ser jogado on-line ou off-line. Trata didacticamente os conteúdos atribuindo mais riqueza a prática escolar.

O “Caminho das Letras” propõe que cada aluno faça a sua viagem, tendo uma ordem a seguir em um espaço que é o universo e o destino a ser tomado faz parte de uma escolha, na qual o aluno, carregando com o rato ou apenas com o dedo no Magalhães (nome dos computadores que possuem), decidirá o caminho que irá seguir. E a cada vez que carregar no rato acabará por chegar a um destino onde poderá fazer várias atividades com letras, figuras, filmes e vários jogos dentro do próprio jogo. Existe ainda uma outra janela que é a área exclusiva de acesso ao professor, onde estão várias explicações sobre o material, que sendo bastante claro, apresenta um menu que remete para algumas “viagens.” Todas elas com um destino único: Aprender/ ensinar com motivação.

A utilização deste material acompanha a dinâmica da nossa sociedade e do ambiente educativo, estimulado nos últimos anos pelo programa de desenvolvimento tecnológico implantado pelo governo Português, no qual temos a quase “totalidade” dos alunos da rede pública em posse de computadores. No caso da turma em que aplicamos o jogo todos tem um “Magalhães”. Estes foram elaborados para iniciantes em informática, mas precisamente para crianças, foram doados ou vendidos por valores irrisórios para estudantes da rede pública.

O uso destes pode vir a propiciar ao aluno uma aprendizagem mais dinâmica, onde a relação entre professor e aluno tornar-se-á mais igualitária. É relevante integrar a tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem da criança, de maneira equilibrada e coerente, observando os aspectos benéficos e úteis do computador.

A nós cabe-nos verificarmos os resultados obtidos junto aos alunos e ao professor por intermédio dos jogos contidos em o “Caminho das Letras”, que combina entretenimento e aprendizagem e se estes motivam o ato de aprender.

4.3. Aplicação e Avaliação dos Jogos

O Caminho das Letras foi aplicado na Escola Básica do Castelo, com 16 alunos do 2º ano do 1º Ciclo, que têm, em sua maioria, sete anos de idade. A aluna do Curso de Mestrado, Análise em Intervenção e Educação da Universidade Nova de Lisboa, aplicou o material didático no âmbito da realização da sua tese que tem como orientadora a professora Irene Tomé e conta com a ajuda das duas professoras desta mesma escola.

Para aplicarmos estes jogos, solicitamos a permissão dos pais dos educandos e contamos com a colaboração da professora Susana do 2º ano, bem como da professora Ariana, que já conhecia o jogo desde o seu projecto de construção no CITI-Centro de Investigação para Tecnologias Interactivas da Universidade Nova de Lisboa.

A intervenção da professora Ariana foi de grande valia, bem como a sua atenção na aplicação dos jogos e na análise destes junto a turma. A primeira atitude da Ariana Furtado foi nos apresentar aos alunos e a professora Susana Dias, que a partir deste momento nos presenteou com o seu imprescindível apoio.

A nossa primeira observação se deu na relação que se travava entre professor e alunos. A professora Susana Dias mantinha uma relação de respeito com os seus alunos, havia muita cumplicidade entre eles e toda a comunicação ocorria de uma maneira horizontal, mantendo ela a sua posição de ser sempre necessária e de assegurar a estas crianças o conforto para que elas mergulhassem sem receio nesta aventura que foi o “Caminho das Letras”.

O local onde aplicamos os jogos foi na Escola Básica do 1º Ciclo nº 10, Castelo, que está situada na Rua Flores de Santa Cruz Castelo, n.º 14, 1100-245. Lisboa.

É uma construção moderna datada de 1974, ano em que abriu pela primeira vez as suas portas. Tem dois recreios (um coberto) e dois andares (r/c e 1º andar). No r/c, tem 1 ginásio, 2 recreios, 4 gabinetes, 2 casas de banho, 2 salas de aulas, 1 espaço polivalente, 1 cozinha e 2 dispensas.

No 1º andar existem 2 salas de aula, 1 sala de recursos (onde está instalada a biblioteca/ ludoteca bem como os audio visuais). 1 sala de Jardim de Infância e 2 casas de banho. A Escola tem 75 alunos sendo que o 1º ano tem 25 alunos, O 2º ano tem 16 alunos, o 3º ano conta com 20 alunos – 1 com Necessidades Educativas Especiais. E o 4º ano com 15 alunos, sendo 2 com Necessidades Educativas Especiais. Já o Jardim de Infância tem 13 crianças e 1 com Necessidades Educativas Especiais.

A população escolar a nível sócio-económico foi considerada como média-baixa. E 25% da população escolar beneficia de apoio económico. Quase a totalidade dos alunos frequentam os Ateliês de Tempos Livres da Instituição Menino de Deus, onde também almoçam. Com relação o insucesso escolar este é praticamente inexistente, bem como a evasão ou o abandono escolar.

Solicitamos as informações acima, por meio do correio electrónico da escola. (info@eb1-lisboa-n10.rcts.pt.)

O acolhimento para aplicação do instrumento didáctico o “Caminho das Letras” ocorreu principalmente pela identificação dos objectivos da escola com os dos jogos. Ambos quiseram levar a criança a sentir-se motivada para realizar esta actividade de aprender com prazer, aproveitando para isto o poder atrativo que tem as novas tecnologias e destas forma poderem enriquecer e atualizar a formação do aluno.

A escola, neste caso, foi o espaço destinado para facultar ao aluno a disponibilidade de assimilar o seu conhecimento teórico com os entraves que somente a prática por meio do dia-a-dia pode oferecer. A troca de experiência resultante desta atividade pôde tornar o professor e os alunos mais preparados para atuarem em diferentes áreas relacionadas a sua formação e a vida quotidiana, ofereceu aos alunos situações de assumirem-se como sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem, pois o domínio da tecnologia associado a uma forma divertida de aprender constituiu-se em uma oportunidade para aplicação dos conhecimentos e habilidades em outras ocasiões e disciplinas.

Acreditávamos que a utilização de jogos na educação proporcionaria ao aluno motivação, hábitos de persistência no desenvolvimento de desafios e tarefas. Estávamos certos de que jogos sob a ótica das crianças se constituiriam numa maneira mais divertida de aprender, melhorando a flexibilidade cognitiva e funcionando como uma ginástica mental.

Parodiamos Ferreira (2002;19) e saudamos as crianças com suas palavras:”Bem-vindas a tecnologia que elimina destros e canhotos. Agora se deve escrever com as duas mãos, sobre um teclado; bem-vinda a tecnologia que permite separar ou juntar os caracteres; de acordo com a decisão do produtor; bem-vinda a tecnologia que confronta o aprendiz com textos completos desde o início”. Consideramos que este estudo exigiu uma abordagem qualitativa dos dados, optamos, inicialmente, por ouvir os sujeitos mais

envolvidos na relação pedagógica da sala de aula: o professor e os alunos. Dar vez e voz ao professor para que falasse a respeito das dificuldades de leitura e escrita de seus alunos foi o primeiro passo. Explicamos os objetivos pelo qual ali estávamos e continuamos a conversa sobre o mesmo assunto.

Com relação aos critérios de escolha dos jogos, orientamo-nos pela relação do jogo com as habilidades de leitura e escrita, mas também pelo que nos disseram professor e alunos. Os jogos digitais selecionados exigiam dos sujeitos tanto as habilidades de leitura quanto de escrita. Contudo, as de leitura são mais exploradas uma vez que esta ultrapassa a mera decodificação, requerendo do aluno uma contextualização e compreensão.

Este estudo de investigação foi conduzido nas aulas de língua portuguesa, com uma turma específica, utilizando jogos didáticos elaborados propositadamente para a turma em função das suas características, e das dificuldades que foram constatadas no ano anterior pelo Ministério da Educação e para serem usados com crianças que estejam a aprender a ler.

No começo pensamos em realizar o estudo com crianças do 1º ano, mas esbarramos com inúmeras dificuldades. Em primeiro lugar não foi fácil conseguir uma escola que nos abrisse as portas e contribuísse para execução deste estudo, sobre tudo por persistir a crença de que o jogo seja apenas o brincar por brincar. Depois pelas exigências colocadas pelo próprio Ministério da Educação. Pelo menos este era o discurso presente nas várias escolas como já foi mencionado em um momento anterior.

Em seguida constatamos que muitos alunos do 1º ano não dispunham dos instrumentos adequados para a aplicação dos jogos. Por esta razão nos pareceu mais adequado nos determos no reforço da aprendizagem dos alunos do 2º ano. E mesmo estes, apresentavam pouca destreza ao nível da utilização dos computadores. Assim percebemos que o jogo também poderia ser aplicado em outras turmas com características distintas. É possível que diferentes resultados sejam obtidos com outros alunos aplicando o mesmo material didático.

O trabalho foi realizado em dois momentos distintos: 1) a orientação para uso do computador e do jogo em si; 2) o acompanhamento dos alunos na utilização do material selecionado e analisado no contexto do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita e se a aprendizagem se efectuou e de que maneira. Questionamos se o aspecto

lúdico do jogos foi sentido e se este é um instrumento que faz com que a aprendizagem da leitura seja facilitado.

A estrutura física da escola se apresentou favorável para o desenvolvimento dos jogos. Desta forma não atrapalhamos o relacionamento entre professor e alunos, e ainda podemos por meio dos jogos facilitar o desenvolvimento das habilidades da leitura e da escrita destas crianças.

O nosso primeiro contacto com o “Caminho das Letras” foi na Universidade Nova de Lisboa, através do professor Carlos Correia, da professora Irene Tomé e da aluna Arianne Furtado, e foi onde constatamos a validade deste material e dos seus jogos. Decidimos conciliá-lo com nossa paixão pelos jogos, transformando os nossos objectivos em um só: Utilizar “O Jogo Didáctico Como Estratégia de Aprendizagem”.

Durante oito quintas-feiras fomos até a Escola do Castelo aplicarmos o jogo: No primeiro dia conhecemos melhor o espaço da escola, da sala, a professora, e os alunos. Realizamos as devidas apresentações e partimos para a instalação do software. Escolhemos instala-lo de maneira que pudéssemos utilizá-lo em off- line.

Para que o trabalho dos alunos com o “Caminho das Letras” decorresse sem sobressaltos, antes do início de cada aula tivemos o cuidado de verificar o funcionamento de todos os computadores. Também houve o cuidado de verificar que o programa estivesse bem instalado, embora um ou outro aluno, mexesse no “Magalhães” (Nota*) em casa e causasse uma certa confusão com a localização e abertura deste programa, pois estes aspectos podem pôr em causa a eficiência do trabalho proposto, e desmotivar os alunos. É de salientar que estes aspectos devem ser tidos sempre em consideração cada vez que se pretenda aplicar uma estratégia que envolva tecnologia.

As actividades tiveram início na segunda quinzena do mês Fevereiro, em uma turma de dez alunos do sexo masculino e seis do sexo feminino, uma turma homegenea, onde nenhum aluno apresenta necessidade especial de educação. Todas estas crianças sabem ler, umas melhor do que outras, mas no quadro geral, todos leem.

Decidimos aplicar o jogo nesta turma porque, depois de muitas tentativas, esta foi a única escola abordada por nós que mostrou abertura para que aplicássemos um instrumento didático diferenciado dos tradicionais. A resitência ao tema jogo é muito clara nas escolas onde tentamos aplicar este ou outros jogos com o objectivo do reforço a aprendizagem ou como um instrumento da própria aprendizagem.

Uma das ambições do jogo está no facto deste exigir, que os alunos contactem com as tecnologias, leiam informação em suportes diferentes dos usuais na sala de aula tornando-os, por consequência, mais sabedores, conduzindo-os à necessidade de organizar a informação, seleccionar o mais importante e registar estes dados de forma pessoal e correcta.

A euforia dos alunos foi imensa, pois eles são crianças ativas e atentas. O facto de estar uma pessoa “estranha na sala” e a razão de poderem usar seus computadores inclusos no projecto de suas aulas os deixaram expectantes. Entretanto gastamos imenso tempo a instalar o programa e resolvemos deixar a sua aplicação para um próximo encontro.

No início da 1ª sessão, enquanto instalávamos o programa e efectuávamos um melhor conhecimento da escola, da sala, da professora, e dos alunos, ficou claro para nós a importância do nosso empenhamento na execução do projeto. As questões colocadas estavam relacionadas, essencialmente, com a estrutura e funcionamento do jogo e com as decisões a tomar quanto à selecção dos conteúdos que iríamos abordar e também a forma como faríamos a utilização deste recurso. Pois tanto nós como os alunos estávamos ansiosos por começar a trabalhar e considerávamos uma perda de tempo nos determos em alguns assuntos que os alunos já dominavam.

Na 2ª quinta-feira, com o início da apresentação do programa, as crianças reagiram bem. Demonstrando ter domínio do assunto explorado, fizeram questão de demonstrar seus conhecimentos, mostrando inclusive ser dispensável a ordenação das letras, pois só pela sonoridade delas é que reconheciam alguma ordem. As crianças estavam muito ativas principalmente pelo facto de já dominarem o assunto.

No primeiro momento foi proposto um entrosamento mais direccionado entre todos os intervenientes deste processo pois, antes da aplicação dos jogos digitais foi necessário orientar os alunos para o uso do computador. Para tanto, orientamos os alunos nessa direcção. Priorizamos as habilidades de saberem lidar com o rato: (carregar, carregar duas vezes, carregar com o botão direito, arrastar); reconhecer ícones que indicam a localização do cursor, onde se deve carregar, entrada no programa, saída do programa, mudança de página, retorno a páginas ou atividades, opções de resultados.

Para orientar a observação relacionada ao uso do cada jogo a ser aplicado, guiamo-nos pelos conhecimentos que os aprendizes deveriam possuir tanto para uso da

ferramenta tecnológica em si, quanto pelas ações que deveriam realizar na leitura e na escrita, em consonância com as especificidades do jogo.

Um facto marcante que ocorreu no segundo encontro foi a reacção dos alunos em aprenderem através do seu “Magalhães”. O grupo veio cheio de ansiedade e isto dificultava suas acções. Vencer as expectativas dos participantes foi um grande desafio. De seguida, as questões colocadas passaram a estar relacionadas com os conteúdos, no sentido de esclarecer conceitos que não compreendiam ou para verificar se a interpretação feita por eles estava correcta ou carecia de alguma rectificação.

Dentre os 16 alunos presentes em sala de aula a maioria não tinha o domínio de como manusear o seu computador. E esta foi uma das dificuldades iniciais para aplicação do jogo. Em seguida foram se somando a outras como, por exemplo, manter as crianças concentradas em um assunto que elas já dominavam como era o caso do abecedário. Elas vibravam, trocavam experiências, referenciavam objectos e pessoas relacionadas com as letras que se seguiam. Os sons e as imagens, apesar de atraírem a atenção deles, não eram suficientes para os absorverem no jogo. Tais dificuldades podem estar relacionadas a diversos fatores, como por exemplo, falta de domínio da tecnologia utilizada, como mencionado anteriormente.

À medida que a investigação decorria, foram surgindo inúmeras questões que deveriam ser analisadas e aprofundadas no sentido de melhorar e facilitar o desenvolvimento da actividade em contexto de sala de aula. Houve um episódio em que a orientadora escreveu uma palavra errada, em um momento em que tentava dar ordem ao jogo, e um aluno a corrigiu. Este se sentiu feliz e seguro pelo facto de ter corrigido a professora e foi um momento interessante pois se verificou que naquela escola o ensino e a aprendizagem ocorriam de forma vertical. O educando não tinha medo de construir o seu próprio conhecimento. Mostrava também o entrosamento entre todas na sala de aula. Não havia uma estrutura de “terror” existente em algumas escolas e na prática de vários professores. Os alunos riam e não mostravam temor pela “pesquisadora”. Inclusive mostravam imensa cumplicidade para com a professora que estava sempre presente, observando e analisando o desenvolvimento da actividade, sempre pronta para orientar qualquer situação que surgisse, tendo em vista que as crianças estavam a travar um processo de conhecimento com a pesquisadora.

Durante toda a actividade dois alunos não foram capazes de mostrar autonomia e independência. Em todas as tarefas sentiram necessidade de obter aprovação da

professora para prosseguir. De seguida, perguntavam se era para continuar com a tarefa seguinte. Motivados pelas falhas do computador, requisitavam muitas vezes a presença da professora para reparar o computador ou para ajudar a dar seguimento ao trabalho. Entretanto, tentavam esclarecer dúvidas entre si.

As crianças pareciam sentir dificuldades em manusear os seus computadores sem auxílio, bem como demonstravam uma curiosidade ruidosa que fazia com que desrespeitassem o tempo de evolução do jogo.

Explicamos mais uma vez o funcionamento do jogo, depois atribuímos um tempo para que os alunos explorassem o programa e tentassem entendê-lo. Partimos da fase em que recordariam o alfabeto, e só mais tarde passaríamos para os dígrafos, pois em conversa anterior com a professora esta também acreditava ser a fase mais atraente para eles por se tratar de um assunto que estava sempre a ser revisado.

A partir do terceiro encontro, eles já lidavam melhor com o equipamento e prestavam mais de atenção. Entretanto, afirmavam sempre que já sabiam sobre o assunto e se apresavam em avançar nas letras. A continuação do programa se deu com a complementação do abecedário que havia ficado pela metade. As crianças ainda não dominavam o Magalhães, o que representou uma pequena dificuldade com relação a utilização do tempo. Em compensação, aprender pelo computador apresentou um novo desafio, onde o carácter lúdico pareceu motiva-los imensamente.

O som e as cores também os mantinham atentos, além do facto de eles poderem se antecipar as palavras que iam surgindo com determinadas letras. Depois eles queriam identificar as letras com pessoas e com parte do ambiente que os cerca.

As situações de diálogo com os colegas continuavam mas, de uma maneira mais saudável, eles colocavam suas dúvidas ao mesmo tempo que tinham sempre inúmeras soluções para todos os problemas. O relacionamento com a pesquisadora se estreitava, e crescia a cumplicidade entre todos. A forma como a sala estava arrumada e o local em que estavam sentados os alunos foi propício a vários diálogos construtivos e noutras vezes também ocorreram algumas conversas soltas por meio do jogo. Aproveitamos a descontração dos alunos para questionar se estes gostavam de ler, e eles afirmaram que sim, e disseram que se fossem fazer atividades no computador eles iriam gostar ainda mais, justificando que atividades diferentes eram com eles mesmos.

Na quarta sessão, tivemos alguns percalços com o tempo, pois estive na escola uma higienista oral. Ainda assim, conseguimos concluir a parte do alfabeto. E foi neste mesmo encontro que melhor observamos o diálogo e a partilha de experiências e conhecimentos entre os alunos, que até trocaram durante o intervalo algumas impressões sobre o trabalho com a pesquisadora.

Ainda neste encontro percebemos, o que nos foi confirmado pela professora, que as dificuldades dos alunos não são mais de ordem de domínio do código alfabético no que diz respeito ao reconhecimento de letras, sílabas, palavras, mas estão relacionados aos usos e correção da escrita ortográfica e de uma leitura compreensiva e oralizada com certa velocidade e respeito às convenções que determinam na escrita ritmo e entonação, conforme nos revela a fala do professor e dos próprios alunos.

A realização do quinto encontro, foi sobre os encontros de consoantes na mesma sílaba, a aceitação do jogo foi ampliada, pois a professora estava a dar uma revisão do assunto, e dentro deste cenário os alunos encontravam-se bastante atentos, corrigindo, inclusive, uma palavra escrita errada pela pesquisadora no quadro. Quando analisado o cenário do jogo, eles continuaram a prestar muita atenção e colocaram palavras novas que complementavam o assunto, gesticulavam muito e trocavam informações entre si.

Cada vez que vivenciávamos um novo jogo, este apresentava novos conhecimentos ou reforçava aqueles já adquiridos. As cores e sons pareciam tornar o jogo ainda mais atrativo, e se os alunos dominassem melhor o uso de seus computadores poderiam vir a utilizar o jogo até em casa.

O estudo dos dígrafos foi o que mais exigiu concentração e participação dos alunos que responderam ao desafio, afirmando que dígrafo é o grupo de duas letras que representa um único fonema ou único som. Destacaram principalmente os encontros: lh, nh, ch, rr, ss, qu (seguidos de e ou i), gu (seguidos de e ou i), sc, sç, xc e xs.

Divertiram-se ao mesmo tempo que mostraram conhecer, e ainda mais reconhecer, o assunto. Era como se estivessem a aprender pela primeira vez, mas com o detalhe de não estarem tensos e sim divertidos e com muita segurança para intervirem e traçarem informações com o instrutor, inclusive para corrigir diferenças de pronúncias existentes entre os alunos e quem aplicava o jogo. Os alunos já não demonstram tanta necessidade de colocarem dúvidas de conteúdo. Perante estas reacções, podemos referir que os alunos reagiram positivamente ao assunto dos dígrafos, mostrando-se mais

empenhados e motivados. Exibiam atitudes mais independentes, foram mais autónomos uma vez que decidiram por permanecerem mais tempo neste assunto.

Os dígrafos conduziram os alunos a um grau de responsabilidade maior, obrigou à aquisição de estruturas para a compreensão de novas informações, aceitarem as opiniões dos outros e organizarem-se a si próprios de forma a obterem um resultado do qual se orgulhassem. Este aspecto era notório sempre que os alunos se manifestavam com reacções de alegria e entusiasmo quando acabavam um jogo com sucesso e tinham de enveredar pela “aventura” seguinte.

Todos referiram gostar das aulas com recurso ao computador. Justificaram que este facilita a aprendizagem tornando as aulas mais descontraídas. Pois é um modo diferente de aprender e de ensinar que suscita curiosidade e, consequentemente, maior atenção. Um aluno referiu que por norma, aprende mais.

Acreditamos que a tecnologia pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos. Neste contexto, os jogos digitais se apresentam como recursos que favorecem a inserção dos alunos em um ambiente de aprendizagem construtivista, contextualizado e significativo.

A cada encontro que decorria defendíamos ainda mais a ideia de que os jogos poderiam merecer um espaço na prática pedagógica dos professores por serem uma estratégia motivante e que agrega aprendizagem de conteúdo ao desenvolvimento de aspectos comportamentais saudáveis.

É chegada a hora do nosso sexto e último encontro. Sentimos ao mesmo tempo satisfação e uma certa melancolia, pois já estávamos muito adaptados uns aos outros, e percebemos o quanto os alunos ansiavam por aquele dia em que usariam novamente o seu Magalhães de forma autorizada. As crianças já praticavam suas escapadelas no ritmo do jogo com muito mais raridade, pois a sua participação crescia continuamente. Eles já gostavam do desafio do jogo e estimulado por quem o aplicava, achavam engraçado o sotaque diferente do Português do Brasil para o de Portugal; a diferente sonoridade os atraía. Sentiremos falta de todos.

Neste dia a diretora veio ter connosco e perguntou como tinha corrido a aplicação dos jogos e se as nossas expectativas iniciais se tinham cumprido. Falou sobre

a escola com o orgulho de quem gere voltada para o futuro. Mostrou a preocupação de se inteirar sobre a participação dos alunos e das professoras envolvidas no projecto

Falamos inclusive de como havia mudado o perfil da educação, dos professores e dos alunos. O professor vê o aluno de uma forma mais integral e não como um simples depositário do saber. Percebe que tem de adequar a metodologia para ministrar as disciplinas, tenta se actualizar para manter o interesse dos alunos, busca motivá-los, pois há muito que mudou o perfil do aluno. Em um modelo mais tradicional, ele representava o cofre no qual aos poucos se depositava conhecimento, até que se chegava o dia em que ficava pronto. Atualmente o modelo é bem diferente. Temos o perfil do aluno que já chega à sala com meio caminho andado

Na realização da sétima sessão, esclarecemos para os alunos como utilizar o livro digital. Estas instruções começaram por dar boas vindas aos alunos e mostraram que o livro está preparado para aceitar uma vasta série de procedimentos interactivos: pode-se a qualquer momento interromper o vídeo a que se está a assistir. Para tanto, posiciona-se o cursor do rato sobre a imagem e aciona-se o comando desejado: pausa, retomar o vídeo, cortar o som, ou voltar ao princípio.

Realizamos o oitavo encontro e explicamos a todos os participantes deste projeto, os questionários que aplicaríamos para averiguar se é possível aprender Língua Portuguesa recorrendo ao jogos do material didático “O Caminho das Letras” e se esta aprendizagem é mais fácil e prazerosa. Pedimos a colaboração de professora e alunos e na semana seguinte fomos recolher o material para analisarmos os efeitos da proposta do jogo didático como estratégia de aprendizagem.

4.4.Avaliação dos Jogos do Material Didático “ Caminho das Letras” em Ambiente Escolar

Após a experiência vivenciada com o material didático o “Caminho das Letras”, constatamos que por este ser repleto de jogos, a sua utilização envolveu sempre prazer e motivação, tornando-se impossível avaliá-lo segundo critérios diferentes do prazer.

O aspecto lúdico deste material mostrou as possibilidades do jogo vir a facilitar a formação do educando, vindo inclusive fazer com que os professores vejam facilitado o seu trabalho se conseguirem que seus alunos aprendam de forma prazerosa.

Com o uso do jogo deixamos clara a preocupação de que as crianças sejam iniciadas também na perspectiva da alfabetização digital, pois constatamos a possibilidade do uso do jogo ter contribuído para as habilidades da leitura e da escrita dos alunos. Há regras implícitas no jogo, mas estas devem ser definidas caso a caso, de acordo a idade dos participantes, tendo em conta o tempo e o espaço a desenvolver a atividade. Pois através do jogo pode-se explorar todas as áreas do conhecimento.

Entendemos que não é o jogo em si que nos traz o aprendizado, mas é por meio deste que podemos desenvolver a compreensão do que estamos a aprender. Este jogo não se deteve no facto do perder ou ganhar, mas a sua importância centrou-se primordialmente enquanto um elemento que se introduziu para facilitar a aprendizagem e fez crer que o lúdico em sala de aula torna este processo mais interessante, menos cansativo e abre uma enorme janela para o novo. Entretanto, não podemos deixar de ressaltar que os jogos pedagógicos não são substitutos de outros métodos de ensino. São suportes para o professor e motivadores para os alunos que usufruem dos mesmos como recurso didático para a sua aprendizagem.

Os alunos não apresentaram resistência ao trabalho. Ao fim de cerca de 45 minutos colocaram imensas dúvidas, principalmente com relação a utilização do “ Magalhães”. Esta situação, teria de ser resolvida passo à passo. Convém salientar, que até eles adquirirem mais experiência em sua utilização, este será sempre um empecilho.

No cômputo geral, as crianças mostraram-se empenhadas e centraram-se em aprender não só o conteúdo do jogo, como também a utilizarem melhor seus computadores. Tiveram a preocupação de completar bem as tarefas, mostrando seus conhecimentos prévios

5. APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS

De acordo com os objectivos do trabalho e tendo em consideração a sequência do estudo aplicamos um inquérito para questionário junto aos aluno e outro a professora. Apesar das diferenças entre ambos, neles constaram questões relacionadas coma a experiência dos alunos e da professora a cerca do material didático “Caminho das Letras”. E, principalmente, sobre os jogos nele contidos.

Analizamos os comportamentos dos alunos durante o trabalho, onde mantiveram sempre contato com seu par mais próximo e com os demais colegas. Todos se comprometeram a responder as perguntas efetuadas, nomeadamente no que respeita à reacção às tarefas, motivação, empenho e autonomia presentes nos jogos.

O questionário partiu da observação e seguiu para a análise dos dados coletados, e o trabalho foi concluído com o resultado de ambos os questionários. O da professora, que por ser único é publicado com a sua autorização dispensando a tabulação dos dados, e o dos alunos, apresentado em forma de gráfico por totalizar 16 unidades.

De seguida analisamos a opinião da professora sobre o jogo e a dinâmica implementada, referindo o comportamento e aproveitamento dos alunos, a autonomia, o trabalho colaborativo, a concretização (ou não) das expectativas e algumas considerações finais Concluímos fazendo uma síntese através da análise das respostas dadas pelos alunos e pela professora.

O jogo foi didáctico, simples, de fácil aplicação e compreensão, sendo desenvolvido com alunos de 2º ano. Após oito sessões da aplicação dos jogos, aplicamos os questionários para verificar as concepções dos alunos e da professora sobre a validade do jogo como estratégia de aprendizagem.

O questionário visou somente, conhecer os resultados da aplicação do material didáctico “ O Caminho das Letras” e dos jogos nele contidos junto aos 16 alunos que viveram esta experiência. Contou com 15 questões de respostas múltiplas e foi respondido por todos os participantes 10 do sexo masculino e 6 do sexo feminino, com idades compreendidas entre os 7 e os 8 anos de idade.

5.1. Procedimento, Amostra, Coleta e Análise de Dados

O estudo obedeceu as seguintes etapas de trabalho: 1. Proposta a Escola do Castelo para a aplicação do jogo didático “O Caminho das Letras”. Contando com o apoio do TIC e da professora Ariana.

2. Envio de pedido de autorização a professora Susana, para ser entregue aos responsáveis de educação, para que os jogos pudessem ser aplicados no 2º ano desta mesma escola.

3. Visita à instituição escolar com o objetivo de conhecer e explicar o trabalho, bem como solicitar verbalmente as crianças a sua participação.

4. Contacto inicial com a professora do 2º ano visando explicar o trabalho a ser desenvolvido, conhecer o currículo escolar vigente e aplicar, posteriormente um questionário contendo questões relativas ao material didático “O Caminho das Letras” e aos jogos nele contidos.

5. Instalação e explicação do software, Embarque na viagem dos jogos, partindo da revisão das letras, centrando-se nos dígrafos, deixando o caminho aberto para que navegassem pelo espaço da leitura.

A análise dos dados obtidos no presente estudo foi realizada em dois momentos. Primeiramente, foi feito um estudo qualitativo das respostas dos participantes. A seguir, procedeu-se a uma análise quantitativa dos dados. O estudo caracterizou-se por uma pesquisa descritiva do tipo qualitativo. A amostra não foi estratificada e nem aleatória, extrapola uma análise geral. Servindo apenas como indicador de avaliação.

O estudo revelou que os professores acreditam que os jogos educativos são importantes para o desenvolvimento tanto afetivo quanto cognitivo dos alunos, sendo um excelente meio para a integração do indivíduo na sociedade e na escola.

Os alunos por sua vez aprovaram a utilização dos jogos, e afirmaram ser mais fácil aprender por meio destes. Colocaram-se imediatamente a disposição para vivenciarem experiências iguais ou similares, mesmo que não fosse no âmbito da disciplina de Língua Portuguesa.

Para nós foi gratificante a execução e conclusão do projeto por constatarmos o quanto foi útil para todos os participantes vivenciarem esta experiência.

5.2. Considerações Finais Sobre os Questionários

Os presentes questionários tiveram como objetivo analisar a possibilidade da utilização do jogo como estratégia de aprendizagem. Para alcançarmos tal objetivos aplicamos o material didático “O Caminho das Letras”, que é composto por inúmeros jogos, em uma sala de aula e após a vivencia destes jogos, aplicamos um questionário aos 16 alunos e a professora, ambos do 2º ano.

Após a aplicação do questionário podemos observar que os alunos se divertiram jogando, melhoraram suas concepções a respeito de vários assuntos, além de visualizarem na prática o conceitual, aumentando o interesse e a interactividade durante as aulas de Língua Portuguesa.

A nível quantitativo responderam as questões do questionário da seguinte forma: Na 1ª questão 100% dos participantes afirmaram gostar do material didático (figura 1). Na 2ª questão, 75% destes disseram que existiam conteúdos interessantes no material (figura 2). Na 3ª questão 50% dos alunos afirmando que usariam o material por mais de 2 horas, enquanto que os outro 50% disseram que não usariam por tanto tempo (figura 3). Na 4ª pergunta, 94% dos alunos sentiram inicialmente dificuldades na utilização do material didático, e apenas 6% acharam de fácil compreensão inicial (figura 4). Ao responderem a 5ª pergunta, 94% afirmaram gostaram dos jogos que vem no material e os demais 6%, responderam” mais ou menos” (figura 5). Na 6ª pergunta 94% reconheceram que os jogos facilitam a aprendizagem e os outros 6% disseram que a facilidade era mediana (figura 6). Já na 7ª questão 87,5% dos inquiridos referenciaram que a linguagem dos jogos era fácil e clara, para os 12,5% restantes a facilidade e a clareza passaram para mediana (figura 7). Quanto a 8ª questão 100% não mudariam nada nos jogos (figura 8). Na 9ª pergunta 100% reconheceram adquirir algum tipo de conhecimento através da utilização dos jogos (figura 9), e na 10ª pergunta, novamente 100% afirmaram desejar participar novamente em jogos relacionados com a língua portuguesa ou com outras disciplinas (figura 10). Seguindo para 11ª questão 87,5% não acharam os jogos cansativos mas os outros 12,5% responderam “mais ou menos” (figura 11). Na 12ª pergunta 100% disseram que o conteúdo do jogo foi interessante (figura 12). Todos os inquiridos acharam agradável e motivador aprender por meio de jogos somando assim 100% de respostas positivas para a 13ª questão (figura 13), Na 14ª pergunta, 87,5% confirmaram que os jogos ajudaram a consolidar conhecimentos e os demais 12, 5% acreditam “mais ou menos” (figura 14), na 15ª e última pergunta 100%

dos alunos se sentiram muito estimulados a efetuarem novas descobertas através da utilização dos jogos (figura 15).

O jogo é um ótimo recurso pedagógico na sala de aula porque proporciona a relação entre parceiros e grupos o que é um factor de avanços cognitivos, pois durante os jogos os alunos estabelecem decisões, conflituam-se com seus colegas e reexaminam seus conceitos. Desta forma a aprendizagem em sua forma mais simples, é estabelecida através de uma conexão entre estímulo e uma resposta.

Algumas concepções dos alunos distanciavam-se do conceitual, mas após os jogos essas concepções melhoraram bastante. Também se pôde comprovar que o jogo, além de proporcionar diversão, também propiciou um aumento no conhecimento dos alunos ou ajudou a entender melhor o conteúdo. A maioria dos alunos concordaram em sair da rotina de aulas teóricas, pois os jogos educativos realizados em sala de aula ou fora da escola são significativos para o melhor entendimento dos assuntos abordados em sala e permitem às crianças assimilarem os conceitos e relacioná-los ao quotidiano, como uma forma de abrir novos caminhos para o seu aprendizado, além de prender a atenção dos mesmos, tornando-se mais prazeroso a maneira de revisar alguns conceitos e aprender o conteúdo.

Durante o processo de aplicação dos questionários nos apercebemos do crescimento da tecnologia educativa e da absorção destas pelos alunos assim como por alguns professores que resolveram abrir as portas para a utilização de recursos que extrapolam a visão tradicional e os métodos meramente discursivos no processo de ensino aprendizagem. Quando propusemos que os questionários fossem respondidos em papel os alunos questionaram imediatamente: “ se jogamos no computador porque também não o usamos para responder as perguntas?”.

Analisando os resultados obtidos por meio dos questionários percebemos que os alunos gostaram do jogo, aprenderam sobre o tema e foram estimulados, pois durante a aplicação, verificamos entusiasmo e interesse em jogar.

Não podemos deixar de mencionar que muitos dos alunos tinham conhecimento prévio sobre o assunto explorado e que ainda assim o jogo se apresentou como um ótimo instrumento de reforço da aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos.

Com relação ao inquérito da professora, por ser único ela consentiu que este pudesse ser publicado na íntegra. Ela alertou para a necessidade de os alunos terem um

conhecimento prévio de como utilizar o Magalhães, pois no início este factor representou um empecilho para a utilização do material didático. Apreciou o facto da área de conhecimento científico está centrada na Língua Portuguesa. Afirmou que este material funciona como um meio de motivação dos alunos para a aprendizagem da leitura de forma lúdica, significativa e interactiva e que, de alguma forma, pode contribuir para a autonomia do aluno que está a iniciar a aprendizagem da leitura e da escrita, e este não “queimará etapas”.

Prosseguiu argumentando que o professor deve ser um facilitador no desenvolvimento deste processo. O seu papel passa por orientar, contextualizar e ampliar o conhecimento alcançado pelos alunos durante a utilização do programa. Falou ainda que em se tratando de alunos, na sua maioria, com o processo de alfabetização concluído, permitiu uma rápida revisão do alfabeto e uma maior concentração e atenção aos dígrafos (casos de leitura). Com relação a atitudes dos alunos relatou que estas vão mudando conforme os alunos vão ganhando mais segurança e intimidade com os assuntos já visto e agora revisto por meio dos jogos.

A docente acrescentou que diferentes ferramentas didáticas são recursos para a mobilização de diferentes competências e saberes, e que a utilização de diferentes ferramentas didáticas permite aumentar os níveis de motivação dos alunos. Para além disso, abre-se caminho para uma exploração mais diversificada dos conteúdos.

Mencionou que “O Caminho das Letras” necessita de, em termos gráficos, ser mais claro para os alunos na passagem entre as diferentes etapas. Pois não percebeu claramente a evolução que existe.

Comentou que o material seria mais adequado a uma turma de 1º ano, uma vez que o programa está nitidamente relacionado com o início da aprendizagem da leitura. Numa turma de 2º ano determinados conteúdos já se encontram fora dos interesses e necessidades dos alunos e do professor, é o caso da aprendizagem das letras. Quanto aos dígrafos, o programa funcionou essencialmente como uma forma de revisão dos casos de leitura.

Afirmou que efectuarias as mudanças gráficas anteriormente mencionadas além de acrescentar vocábulos e expressões mais correntes e utilizadas frequentemente pelos alunos, uma melhor percepção pelos alunos das passagens entre aprendizagens distintas, e não acredita que o material explore o processo de ensino/aprendizagem completo.

Considerou que este material corresponde ao interesse mas não totalmente às necessidades dos alunos.

Comentou que na faixa etária dos 7 ou 8 anos, não existam muitas dificuldades de relacionamento, acrescentado, entretanto, que os jogos permitem o trabalho em grupo. Concordou que “O Caminho das Letras” pode facilitar o processo de aprendizagem da leitura e escrita. Entretanto, não sentiu necessidade de novas alternativas para despertar maior interesse do aluno em participarem das aulas, pois estes, na verdade precisam é do professor e da vontade de aprender.

Considerou o material didático bom, e verificou uma boa qualidade tanto ao nível das ilustrações como do som e dos textos. Acredita que há compatibilidade entre os objectivos dos jogos a necessidade dos alunos na medida em que o material didático/ jogo apela aos conhecimentos científicos dos alunos, ao nível da língua portuguesa. Concluiu como sendo bom o seu nível de satisfação com a utilização dos jogos.

Assistimos a aproximação dos professores e da escola as novas formas de aprender, ao surgimento dos novos espaços de aprendizagem que estão surgindo na sociedade atual, e a consciencialização destes em relação as transformações da prática educativas que são cada vez mais necessárias e urgentes, uma vez que a apropriação da tecnologia pelas novas gerações é uma realidade quotidiana. E, neste sentido um desafio para a educação contemporânea, haja visto a internet e o acesso ilimitado as informações que têm gerado novos processos de comunicação, linguagem e cognição.

Através da leitura que efetuamos nas respostas dadas pela professora observamos que o jogo constitui uma importante ferramenta para o contexto educacional, podendo contribuir para o processo de aprendizagem escolar, e que a apropriação de jogos em sala de aula deve ser vista como uma ferramenta pedagógica pertinente, através do desenvolvimento de habilidades e construção de competências.

É preciso que a escola enalteça que ser educativa é função dela e não do jogo. A escola, entretanto, não deve ensinar os alunos a buscar entretenimento. O uso dos jogos deve ter o propósito de contribuir com o processo de aprendizado do aluno.

6.CONCLUSÃO

Os jogos são de fundamental importância na aprendizagem com relevância nas primeiras séries, estimulando na criança o interesse pelo conhecimento e desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades. Tanto os jogos educacionais como outros são, com certeza, recursos riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades se bem elaborados e explorados. Pois estes além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam os educandos na criação e familiarização de conhecimentos.

Este trabalho foi uma reflexão sobre os jogos educativos no desenvolvimento dos educandos. Os jogos utilizados neste projeto apontaram possibilidades e vantagens no processo educativo das crianças por serem ricos instrumentos para a construção de conhecimentos.

Com relação ao material didático que utilizamos, este foi dinâmico, composto de diferentes materiais de estudo e seguindo os parâmetros da motivação associados à tecnologia, permitiram a construção do conhecimento a partir da experiência, algo nem sempre possível no momento das aulas. Dessa forma, a aprendizagem transcendeu o espaço da sala de aula e da própria escola. E assim foi mantido o interesse que nos levou a escolha deste tema, perdurando durante toda a nossa experiência com os jogos e estendendo-se para além de seu término.

Esperamos que o presente estudo possa contribuir para que a utilização dos jogos nas escolas seja mais frequente e para que o desenvolvimento destes favoreça o crescimento integrado dos alunos em vários aspectos: no plano individual, que permita o desenvolvimento das capacidades expressivas; no plano colectivo, que ofereça aos alunos o exercício das relações de cooperação, diálogo, respeito mútuo, reflexão sobre como agir com os colegas.

A função educativa do jogo foi facilmente observada durante a sua aplicação, pois verificámos o favorecimento e reforço na aquisição da aprendizagem da leitura em ambiente de alegria e prazer.

Acreditamos que os aspectos lúdicos e cognitivos presentes na aplicação e nos jogos são estratégias importantes para o ensino e aprendizagem, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação e a interacção entre os alunos e o

professor. Desta forma, o jogo desenvolve não só a cognição, bem como outras habilidades, como a construção de representações mentais.

O “Caminho das Letras” teve um papel importante na motivação para utilização de novas metodologias de ensino, propondo uma melhor forma de ensinar (rever) o conteúdo com diversão. Os resultados indicaram que o professor e os alunos gostaram dos jogos e que estes, por sua vez, auxiliaram no processo de ensino, melhorando a aprendizagem do aluno. Este material didático foi um veículo á altura dos jogos que nele estão presentes, sendo capaz de mostrando a validade do *jogo* como uma estratégia de aprendizagem.

A experiência vivida com os jogos foi estimulante e elucidativa quanto as possibilidades que representam e a alegria que os mesmos imprimem ao ato de aprender e de ensinar. Concluímos que os jogos merecem um espaço na prática pedagógica dos professores por ter sido uma estratégia motivante e que associou a aprendizagem de conteúdos ao desenvolvimento de aspectos comportamentais saudáveis.

As respostas que encontramos de todos os envolvidos neste projeto mostraram que o jogo é uma ótima estratégia de aprendizagem. Porém, é importante ressaltar que os jogos pedagógicos não são substitutos de outros métodos de ensino. São suportes para o professor e motivadores para os alunos que deles usufruem.

Não podemos deixar de levar em consideração o fato do nosso estudo incidir apenas alunos sobre os 16 alunos do 2º ano do 1º ciclo da Escola básica do Castelo. A amostra seleccionada não é estratificada e nem aleatória, serve somente como indicador de avaliação. E, devido a restrições de tempo e número de participantes diminuto, foi obtida por conveniência através da colaboração voluntária dos alunos acima mencionados.

A pesquisa realizada mostrou-nos do princípio ao fim que o lúdico na aprendizagem é de grande importância, e que os jogos educacionais são de enorme abrangência, sendo de enorme valia o seu formato digital. Sendo assim a escola e, principalmente, a educação infantil deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

Referências Bibliográficas

Almeida, P.(2000). *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 10 ed. São Paulo: Loyola.

Almeida, M. (2001). *Educação, projetos, tecnologia e conhecimento*. São Paulo: PROEM.

Almeida, M.(2004). *Jogos divertidos e brinquedos criativos*. Petrópolis: Vozes.

Antunes, C. (2001) *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 9ª Ed. Petrópolis: Vozes.

Antunes, C.(2004) *Educação infantil: prioridade imprescindível*. Rio de Janeiro: Vozes.

Beauchair, J. (2005), *Reflexões e proposições sobre o brincar: múltiplas idéias, exercício em redes de saberes contextuais*. Em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br> Consultado (Consultado em Setembro de 2011).

Benjamim, W. (1984) *Reflexões: A Criança o brinquedo a educação*. 3ª Ed. São Paulo: Summus.

Bertoldi, M.(2005). *Jogos na educação e no consultório*. (artigo publicado). 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br>: (Consultado em 20 Agosto de 2011).

Bertrand, Y. (2001). *Teorias contemporâneas da educação*. Lisboa: Instituto Piaget.

Brakling, K. (1997). *Processos de apreensão do discurso educativo escolar, possibilidades de transformação*. Dissertação de Mestrado Inédita PUC - SP.

Bronfenbrenner, U. (1979) *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Brougere, G. (1998). *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Cabral, A. (1998). *Jogos populares infantis*, Editorial Notícias 2ª edição Lisboa.

Cafieiro, D; Coscarelli, C. *Competências e habilidades na alfabetização: como construir uma matriz de desempenho para um jogo?* Língua Escrita/ Universidade

Federal de Minas Gerais - CEALE - n.1 (2007). Belo Horizonte: FAE/UFMG, n.2, Dezembro 2007, p. 88-96.

Cagliari, L.(2003). *Alfabetização e Lingüística*. São Paulo: Scipione.

Cagliari, L.(1999). *Alfabetização sem o Ba-Be-Bi-Bo-Bu*, Scipione, São Paulo, Scipione.

Caillois. R.(1990) *Lês jeux et lês hommes*. Lisboa: Cotovia.

Campos, L.M.L; Bortoloto, T.M. e Felício, A.K.C. (2002). *A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem*. Em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>.

(Consultado em 27 de Julho de 2011)

Campos, M.(2005). *A Importância do jogo na aprendizagem*. Em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br>. (Consultado em: 20 de Agosto de 2011).

Campos, M ; Felício,A. (2002). *A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem*. Em <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. (Consultado em 28 de Agosto de 2011).

Carneiro, R.(2000). (Coord.) *O futuro da educação em Portugal, tendências e oportunidades. Um estudo de reflexão prospectiva*. Lisboa: DAPP, Ministério da Educação.

Chateau, J. (1975). *A Criança e o Jogo*. Coimbra: Atlântida Editora .

Condemarim, M. & Medina, A.(1997), *Oficina de linguagem*. São Paulo, Editora Moderna.

Coscarelli, C. (2010). *Jogos digitais e novas interfaces para alfabetização*. Anais do XV ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente: políticas e práticas educacionais, Belo Horizonte, p. 23-33.

Coscarelli , C. V; Ribeiro, A. E. (2005). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica.

Cunha, H.S. (1998). *Brinquedo, desafio e descoberta*. 1ª Edição. FAE/MEC/RJ.

Courtney, R.(1980). *Jogo, Teatro e Pensamento*. São Paulo: Perspectiva.

Comissão das Comunidades Europeias (1997). *Livro branco sobre a educação e a formação. Ensinar e Aprender – Rumo à Sociedade Cognitiva*, COM (97) 256 final. Bruxelas: UE.

Daniels, H. (1994). *Vygotsky em foco: pressupostos e desdobramentos*. Campinas: Papirus.

Davidoff, L.(2001). *Introdução à Psicologia*. 3a. ed. São Paulo: Makron Books.

Dias, C.(2002). *A importância dos jogos na alfabetização*. USP/PEC - Trabalho de conclusão de curso.

Dolle, J.(1993). *Para além de Freud e Piaget*.Petrópolis: Vozes.

Fagundes, L; Sato, L.S; Maçada, D.L. (1998). *Aprendizes do Futuro: as inovações começaram*. Porto Alegre:MEC.

Ferreiro, E.(2001). *Atualidades de Jean Piaget*. Tradução de Ernani Rosa, Supervisão, consultoria e revisão técnica de Fernando Becker. 1ª ed. Rio Grande do Sul: Artmed.

Ferreiro, E. (1995).*Alfabetização em Processo*. São Paulo: Editora. Cortez. Em <http://impactodapedagogiamoderna.blogspot.com/2011/01/emilia-ferreiro-como-alguem-aprende-ler.html> (Consultado em 13 de Setembro de 2011).

Ferreiro, E.(2002). *Passado e presente dos verbos ler e escrever*. São Paulo: Cortez

Fowler, R. (1994). *Piagentian Versus Vygotskian Perspectives on Development and education. Estudo apresentado na Reunião anual da American Educacional Research Association*, New Orleans..

Friedmann, A. (1992). *O direito de brincar: A brinquedoteca*. São Paulo: Scritta.

Gil, J.(1990). *O Significado do Jogo na Educação Infantil*. Dissertação de Mestrado. Santa Maria: UFSM.

Góes, M. Smolka, A. (1993). *A linguagem e o outro no espaço escolar: Vygotsky e a construção do conhecimento*. Campinas: Papirus.

Gloton, R.; Clero, C.(1976). *A actividade criadora na criança*. Lisboa: Editorial Estampa.

- Grando, R. (2000). *O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula*. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação. Campinas, SP: UNICAMP
- Guerra, M.(1982). *Recreação e lazer*. Porto Alegre, Sagra.
- Kato, M. (1999). *O aprendizado da leitura*. São Paulo: Martins Fontes.
- Kishimoto, T. 1996). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo, Cortez Editora.
- Kishimoto, T. (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. (2002). *O Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.
- Kleiman, A.(1995). *Os significados do letramento*. Campinas, Mercado das Letras.
- Koudela, I. (1992) *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva.
- Kude, V; Bonamigo, Euza M. (1991) *Brincar: é isso importante para a educação?* Porto Alegre: Veritas, v. 36, n.144, Dezembro
- Huizinga, J. (1971). *O Jogo com Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Horta, M.(2007). *Abordagem à escrita na educação pré-escolar que realidade?* Penafiel, Portugal: Editorial Novembro.
- Leenhardt P. (1974) (1997) 4º edição. *A criança e a expressão dramática*. São Paulo: Editorial Estampa.
- Luria, A.(1994). *Desenvolvimento cognitivo: seus fundamentos culturais e sociais*. São Paulo: Ícone.
- Macedo, L.(2000). *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artes Médicas
- Marques, S.(2005). *O processo de ensino e aprendizagem dos diferentes usos e formas da linguagem: letramento*. Em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br>. (Consultado em 23 de Junho de 2011).
- Miranda, N. (1989). *200 Jogos Infantis*. 11. Editora, Belo Horizonte – RJ: Editora Italiana Limitada.
- Moita Lopes, L. (1996). *Oficina de lingüística aplicada: a natureza social e educacional dos processos de ensino/aprendizagem de línguas*. Campinas: Mercado de Letras.

Mool, L.(1996). *Vygotsky e a Educação. Implicações pedagógicas da psicologia sócio-histórica*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Oliveira, M.(1995). *Vygotsky – aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione.

Papert, S. (1994). *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Piaget, J.(1971). A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro. Zahar.

Piaget,J. (1974).Aprendizagem e conhecimento.São Paulo: Freitas Bastos.

Piaget; J. (1978). A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Guanabara Kaoam.

Piaget; J. (1987). Seis estudos de psicologia, Rio de Janeiro: Forense.

Portes, A.(1999). *Migrações Internacionais: Origens, Tipos e Modos de Incorporação*. Oeiras: Celta Editora.

Pozo, J.I. (1998). *Teorias Cognitivas da Aprendizagem*. 3ª ed. (Tradução. J.A. Llorens). Porto Alegre: Artes Médicas, 284p.

Reverbel, O.(1989). *Jogos teatrais na escola: Actividades Globais de Expressão*. São Paulo: Editora. Scipione.

Rosamilha, N.(1979). *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira.

Santos, S.M.(2010). *O Brincar na Escola*. Petrópolis, Rio de Janeiro: editora vozes.

Silva, E.(1987). O ato de ler. Fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura. São Paulo: Cortez.

Soares, M. (1998). Letramento: Um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autentica.

Slade, P. (1978). *O jogo dramático infantil*. São Paulo: Summus.

Spigolon, R. (2006). *A importância do lúdico no aprendizado*. Trabalho de conclusão de curso (graduação), Faculdade de Educação, UNICAMP, Campinas, SP.

Smolka, A.(1996). *A criança na fase inicial da escrita: a Alfabetização como processo discursivo*. 7ª. ed. – São Paulo: Cortez.

Soares; M. (1985). “*As muitas facetas da alfabetização*” Cadernos de Pesquisa, nº 52, de fevereiro de 1985.

Spolin, V. (2007). *Jogos teatrais na sala de aula*. São Paulo: Perspectiva.

Spolin, V. (1992). *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva.

Teberosky; A.(1996). *Aprendendo a escrever: perspectivas psicológicas e implicações educacionais*. São Paulo: Editora Ática.

Texeira, M; Jarbas S.(1970). *Recreação para todos: manual teórico-prático*. 2.ª edição. São Paulo: Editora Obelisco.

Winnicott, D.(1975). *O brincar & a realidade*. Rio de Janeiro: Imado Editora.

Tuckman, B. (2000). *Manual de investigação em educação*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa

Tesani, T.(2004). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*. Em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br>. (Consultado em Acesso em: 20 Agosto de 2011).

Vygotsky, L. (1934). *Pensamento e linguagem*. 1996./1989. São Paulo. Martins Fontes.

Wallon, H.(1941). *Evolução psicológica da criança*. Andes, Rio de Janeiro.

Weiss, A. (1999). *A informática e os problemas escolares de aprendizagem*. Rio de Janeiro Ed. DP&A.

Anexos

Anexo - A

Declaração para a Diretora da Escola Básica do Castelo

Exmo(a) Senhor(a)

Director(a)

Escola Básica do Castelo

Odete Virgínia Cavalcante da Costa está a realizar uma investigação conducente ao grau de Mestre em Ciências da Educação, área de especialização em Análise e Intervenção em Educação, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade Nova de Lisboa, intitulada *Jogos Didácticos como Estratégia de Aprendizagem*.

A fim de poder desenvolver a componente prática da dissertação de mestrado, a estudante precisa trabalhar o material didáctico “O Caminho das Letras” em prática educativa e realizar a recolha de dados junto dos alunos e professor do 1º ciclo da Escola que V. Exa. dirige.

Assim, solicito que dentro das vossas possibilidades possam proporcionar à mestranda o apoio necessário à sua investigação.

Grata pela atenção, com os melhores cumprimentos,

Lisboa, 2 de Fevereiro de 2011.

A Orientadora, Irene Tomé

Anexo - B

Declaração para os Encarregados de Educação da Escola Básica do Castelo

Exmo(a) Senhor(a)

Encarregado(a) de Educação

Eu, Odete Virgínia Cavalcante da Costa estou a realizar uma investigação conducente ao grau de Mestre em Ciências da Educação, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade Nova de Lisboa, intitulada *Jogos Didáticos como Estratégia de Aprendizagem*.

A fim de poder desenvolver a componente prática da dissertação de mestrado, solicito autorização para trabalhar na Escola do Castelo com o(a) aluno(a) _____, utilizando o material didático “O Caminho das Letras”. O referido material didático é disponibilizado pela Escola.

Informo, ainda, que os dados recolhidos são anónimos e confidenciais, destinando-se somente a ser utilizados para fins de investigação na tese de Mestrado.

Obrigada pela ajuda e colaboração, com os melhores cumprimentos,

Lisboa, 2 de Fevereiro de 2011

Assinatura da Mestrada: _____

Declaro que autorizo o trabalho na Escola do Castelo com o educando acima mencionado, bem como a análise dos dados para fins de investigação, uma vez salvaguardado o anonimato.

Lisboa, ____ de Fevereiro de 2011

Assinatura do(a) Encarregado(a) de Educação: _____

Anexo - C

Questionário dos alunos.

Questionário referente ao Material Didáctico o “Caminho das Letras” aplicados aos alunos da 2ª classe da Escola do Castelo.

A utilização do Material Didáctico, O Caminho das Letras, proporcionou-te a experiência de aprenderes de uma forma diferente: num ambiente virtual de aprendizagem, paralelamente ao trabalho desenvolvido na sala de aula. É importante avaliar se o uso deste material, é benéfico ou indiferente para a tua aprendizagem. Apesar da experiência até ao momento ser ainda muito reduzida (três meses), é possível esboçares a tua opinião acerca desta experiência no sentido de aferir se é ou não importante/útil dar continuidade a este projecto.

De forma a podermos aferir a tua opinião acerca desta experiência gostaria que respondesses às questões a seguir colocadas. A sua resposta a este questionário é de vital importância. Procure ser o mais exacto possível nas suas respostas. Estas são absolutamente confidenciais e não demorará mais de 20 minutos a concluir o questionário.

Questionário

Sexo:

M

F

--	--

Idade: (7 quase 8)

1.0.Marque com um x a alternativa que acha correcta:

1.1.Gostaste do Material Didáctico O Caminho das Letras ?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.2.Existiram coisas que te atraíram no Neste Material Didáctico ?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.3. Usaria O Caminho das Letras mais de duas horas por dia?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.4. Sentis-te dificuldades em utilizar este Material Didático?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.5. Gostaste dos jogos que vem dentro do Material?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.6. Achaste que os jogos facilitaram a tua aprendizagem?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.7. Achaste a linguagem do jogo fácil e clara?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.8. Mudaria alguma coisa nos jogos ?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

1.9. Adquiriste algum tipo de conhecimento com a utilização destes Jogos?

Sim

Não

Mais ou Menos

--	--	--

2.0. Gostarias de participar novamente em jogos para aprender língua portuguesa ou outra disciplina?

Sim Não Mais ou Menos

--	--	--

2.1. Achaste o desenvolvimento dos jogos cansativo?

Sim Não Mais ou Menos

--	--	--

2.2. O que achas do conteúdo dos jogos?

Bom Ruim Mais ou Menos

--	--	--

2.3. Achas prazeroso e motivador aprender por meio dos jogos?

Sim Não mais ou Menos

--	--	--

2.4. Os jogos te ajudam a ampliar ou consolidar teus conhecimentos?

Sim Não Mais ou Menos

--	--	--

2.5. Os jogos te estimularam a fazer novas descobertas?

Sim Não Mais ou Menos

--	--	--

Obrigada pela tua colaboração.

Anexo - D

Questionário aplicado à Professora

Questionário sobre o Material Didático “O Caminho das Letras”.

A utilização do material didático “O Caminho das Letras” é uma tentativa de proporcionar aos alunos uma forma de aprender diferente da habitual, utilizando um ambiente de aprendizagem virtual, paralelamente ao trabalho desenvolvido na sala de aula. É importante avaliar se o seu uso é benéfico ou indiferente para a aprendizagem do aluno. Apesar da experiência até ao momento ser ainda muito reduzida, é possível esboçar a sua opinião acerca da mesma, no sentido de aferir se é ou não importante/útil dar continuidade a este projecto.

De forma a podermos saber a sua opinião acerca desta experiência, gostaria que respondesse às seguintes questões. (Todos os dados serão confidenciais e servirão apenas para efeitos de pesquisa.)

Questionário

Sexo: Feminino

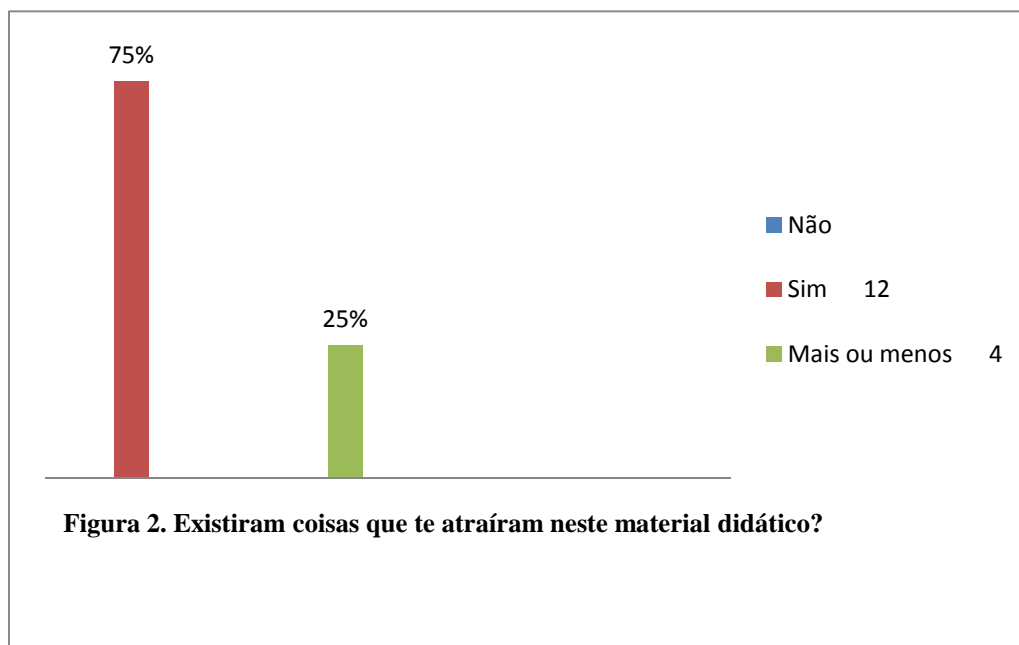
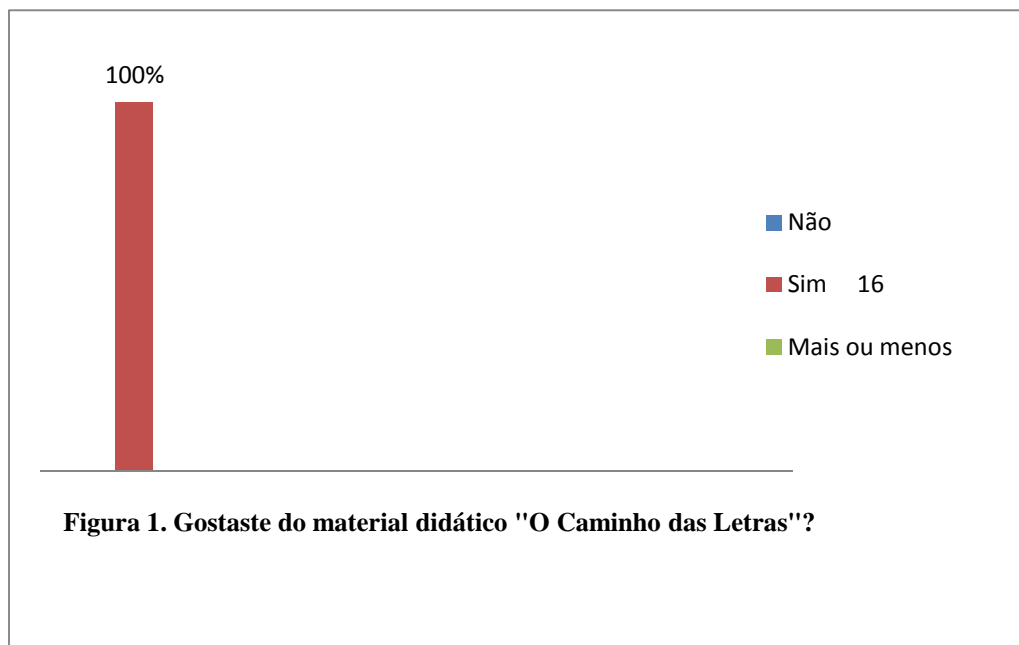
Escola: Escola Básica do Castelo, 2ª Classe.

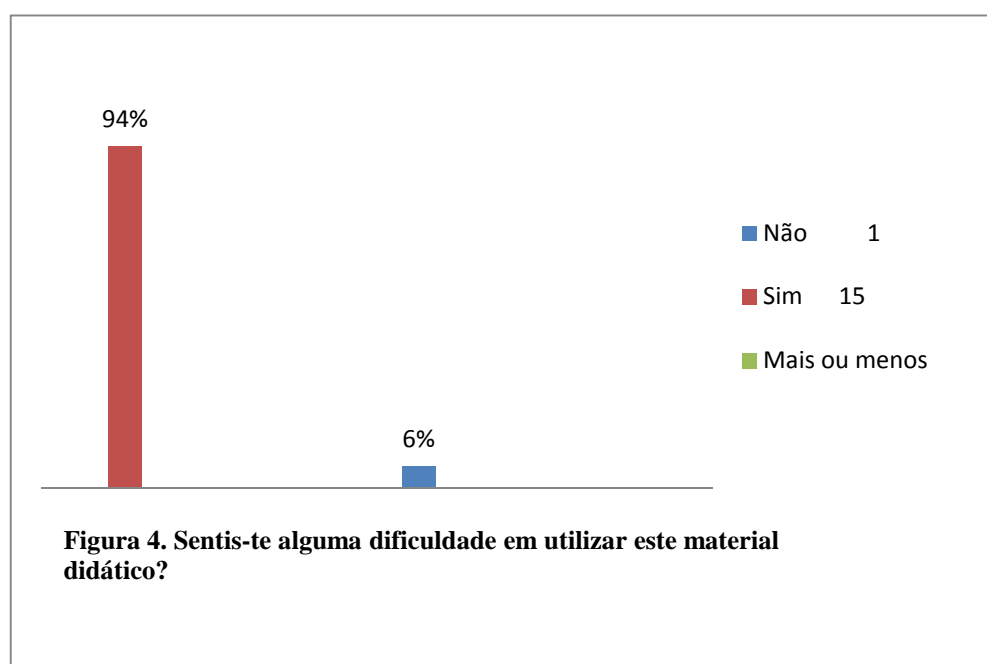
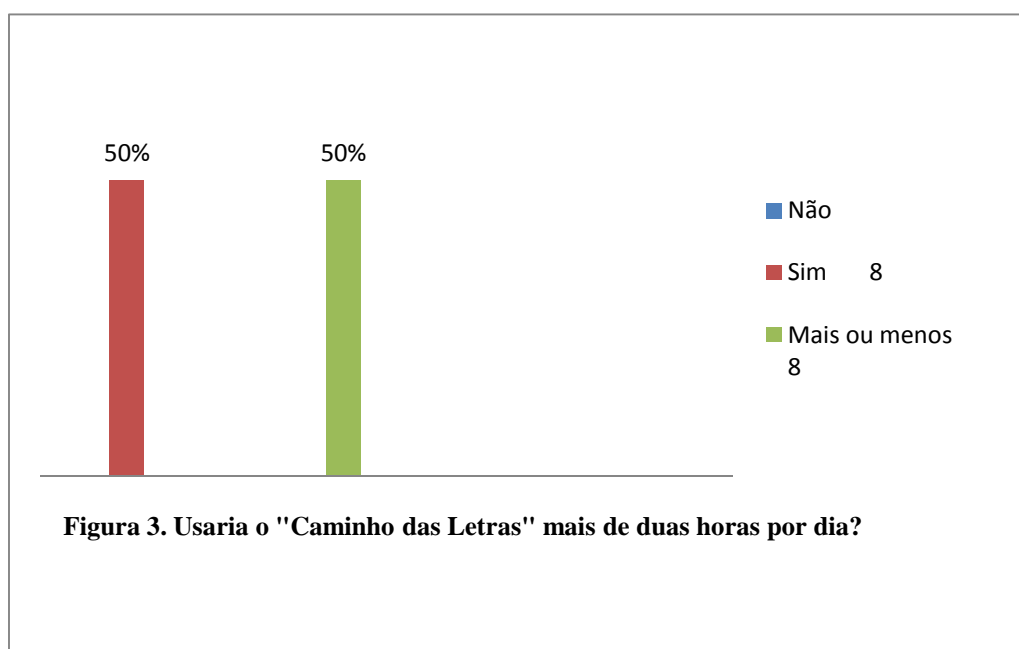
1. Que tipo de conhecimento caracteriza o material didático “O Caminho das Letras”?
2. Qual a função deste material na escola?
3. Como podem ser significativas as contribuições do material didático “O Caminho das Letras” dentro da escola?
4. Qual a função do professor no desenvolvimento dos jogos que compõem “O Caminho das Letras”?
5. Qual a contribuição oferecida a nível de aprendizagem aos seus usuários pelos jogos contidos no material didático?

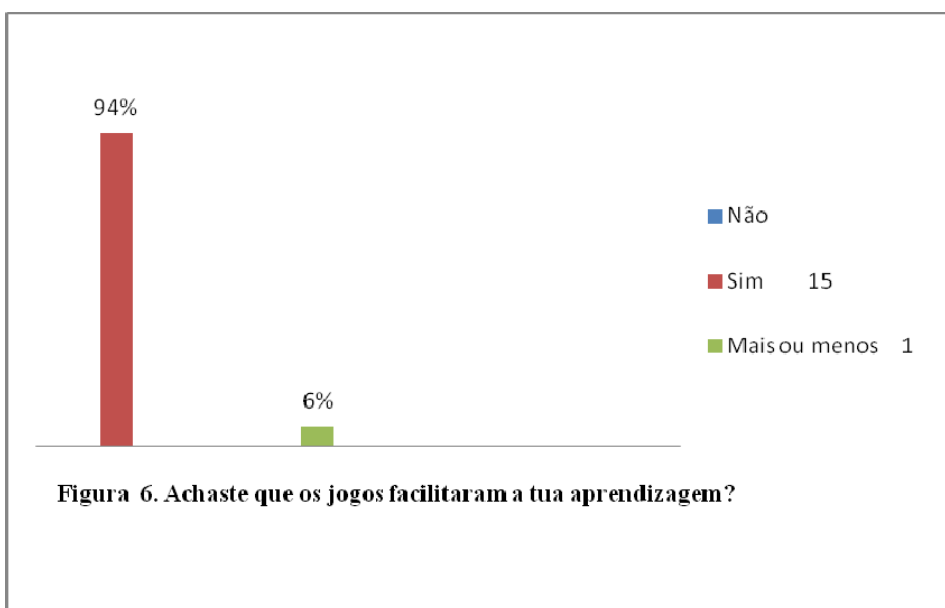
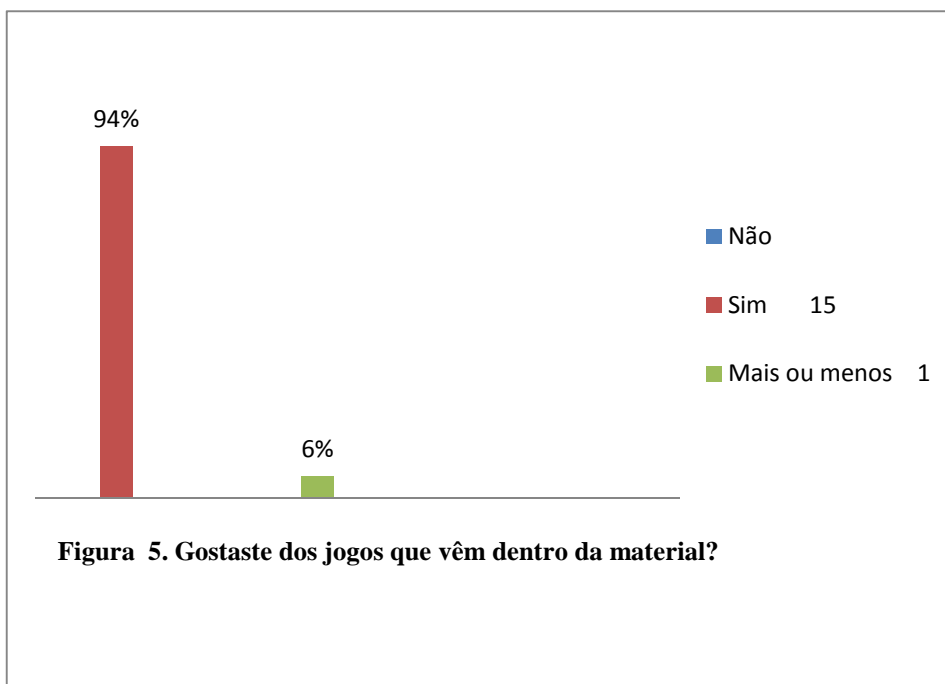
- 6.Como, quando e porquê mudam as atitudes ao longo da actividade?
- 7.Acredita que a utilização de diferentes ferramentas didácticas desperta no aluno a motivação e o gosto pela disciplina de Língua Portuguesa?
- 8.Como tornar o “Caminho das Letras” num meio fácil de utilizar tanto pelos alunos como pelos professores?
- 9.Considera o conteúdo do material adequado para aplicação numa turma do 2ª ano?
- 10.Quais as mudanças que efectuará no conteúdo dos jogos “O Caminho das Letras” e na sua aplicação?
- 11.Acredita que este tipo de material didáctico chega a explorar o processo completo de ensino e aprendizagem?
- 12.Considera que este material corresponde aos interesses e necessidades dos alunos?
13. Quais as dificuldades encontradas por uma criança de 7 ou 8 anos no processo de socialização na escola, e qual a contribuição dos jogos neste processo?
- 14.Concorda que “O Caminho das Letras” pode facilitar o processo de aprendizagem da leitura e escrita?
- 15.Sente a necessidade de novas alternativas que despertem nos alunos, um maior interesse em participar nas aulas?
- 16.Como define a qualidade do material didáctico “O Caminho das Letras”?
- 17.Acredita que há compatibilidade entre os objectivos dos jogos a necessidade dos alunos?
- 18.Qual o seu nível de satisfação para com a utilização dos jogos?

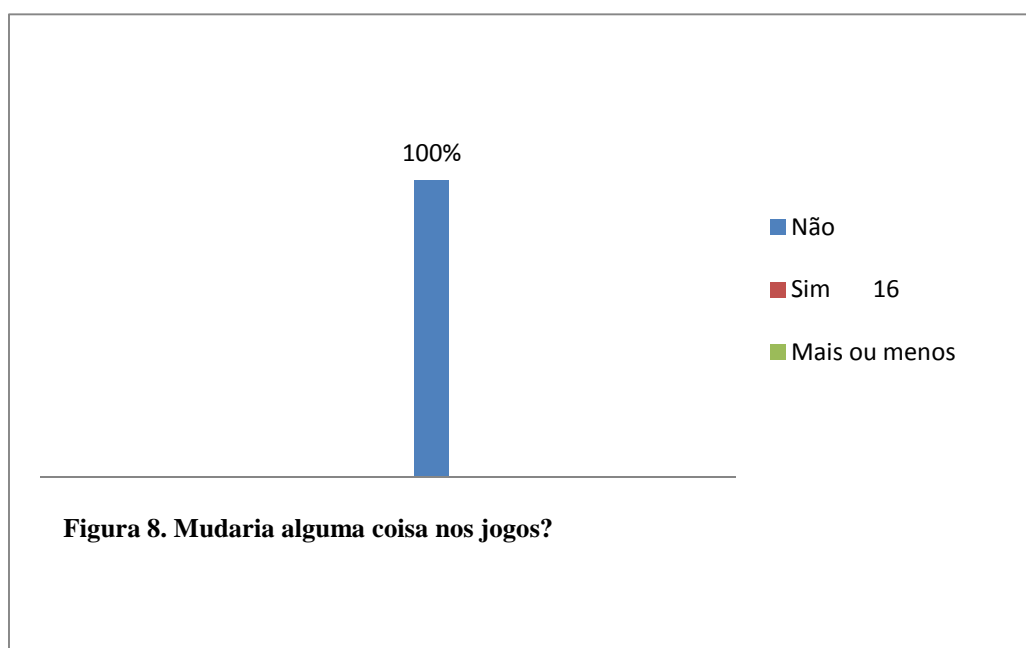
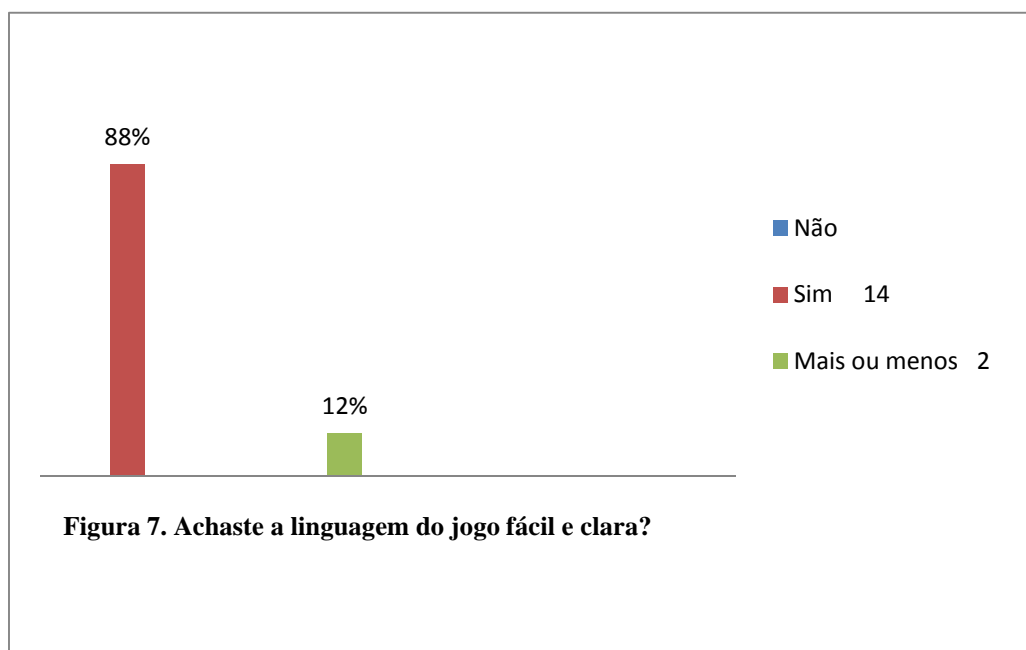
Obrigada pela sua Colaboração.

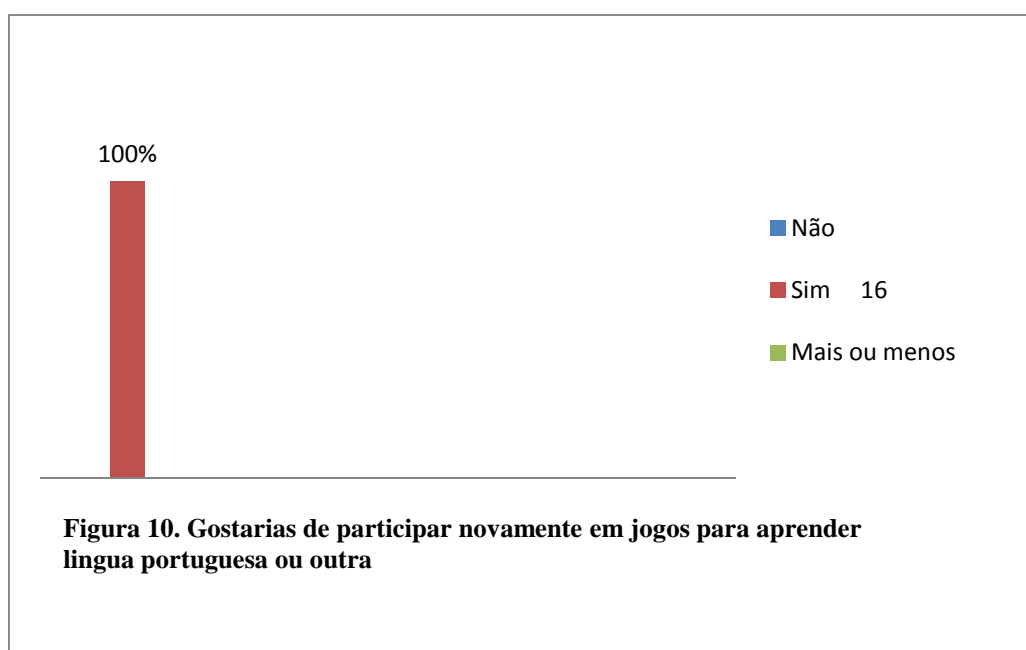
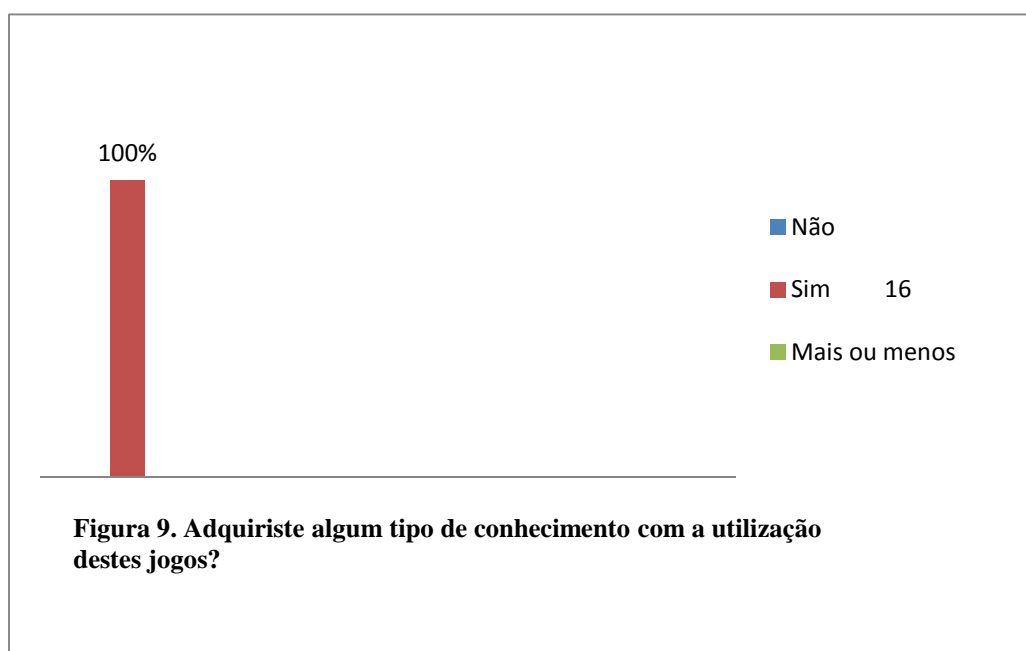
Anexo - E
Gráficos do Questionário Aplicado aos Alunos.

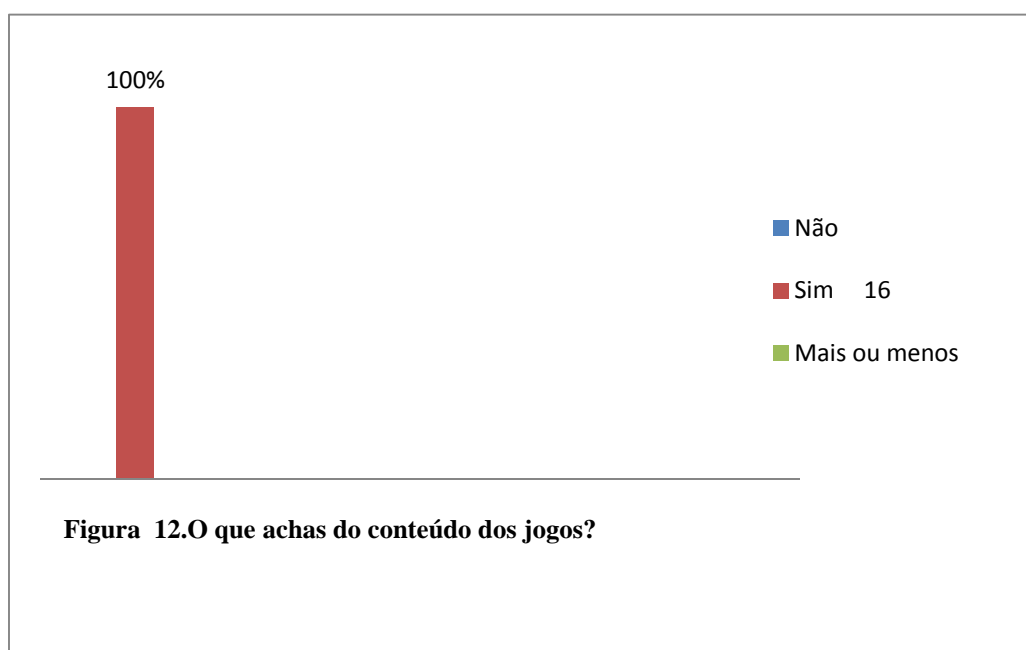
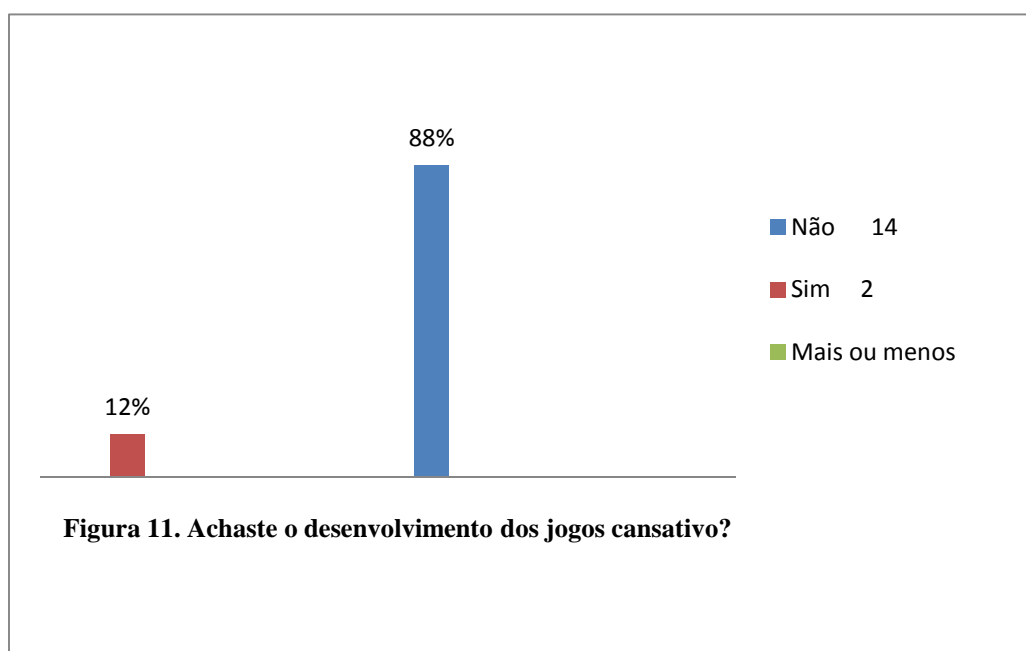


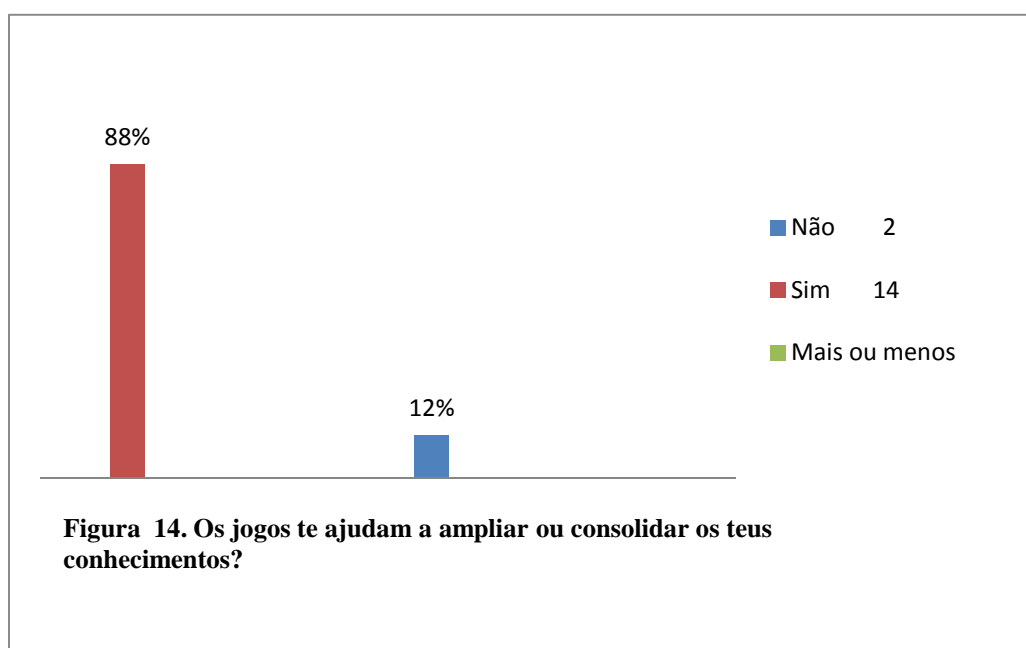
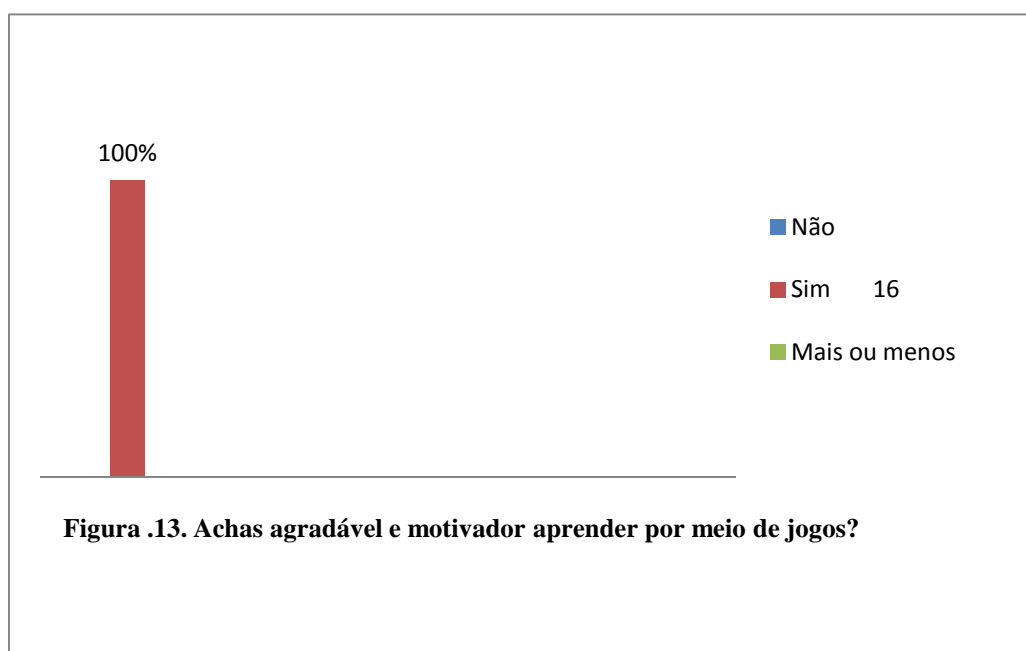


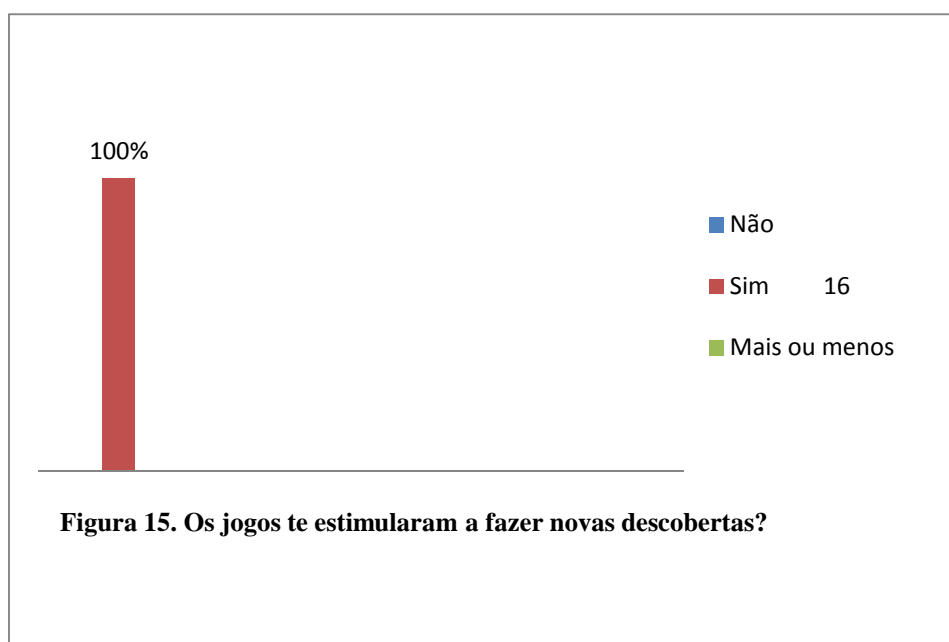












Questionário sobre o material didático “O Caminho das Letras” (Professora).

A utilização do material didático “O Caminho das Letras” é uma tentativa de proporcionar aos alunos uma forma de aprender diferente da habitual, utilizando um ambiente de aprendizagem virtual, paralelamente ao trabalho desenvolvido na sala de aula. É importante avaliar se o seu uso é benéfico ou indiferente para a aprendizagem do aluno. Apesar da experiência até ao momento ser ainda muito reduzida, é possível esboçar a sua opinião acerca da mesma, no sentido de aferir se é ou não importante/útil dar continuidade a este projecto.

De forma a podermos saber a sua opinião acerca desta experiência, gostaria que respondesse às seguintes questões. (Todos os dados serão confidenciais e servirão apenas para efeitos de pesquisa.)

Questionário

Sexo: Feminino

1. Que tipo de conhecimento caracteriza o material didático “O Caminho das Letras”?

R. O material didático “O Caminho das Letras” necessita que os alunos tenham alguma facilidade no manuseamento de um computador. Quanto ao conhecimento científico, a área necessária é a da língua portuguesa (iniciação à leitura).

2. Qual a função deste material na escola?

R. Este material funciona como um meio de motivação dos alunos para a aprendizagem da leitura de forma lúdica, significativa e interactiva.

3. Como podem ser significativas as contribuições do material didático “O Caminho das Letras” dentro da escola?

R. Este material didático pode, de alguma forma, contribuir para a autonomia do aluno na sua aprendizagem. O aluno, se está a iniciar a aprendizagem da leitura e da escrita, não “queimará etapas”.

4. Qual a função do professor no desenvolvimento dos jogos que compõem “O Caminho das Letras”?

R. *O professor deve ser um facilitador no desenvolvimento deste processo. O seu papel passa por orientar, contextualizar e ampliar o conhecimento alcançado pelos alunos durante a utilização do programa.*

5.Qual a contribuição oferecida a nível de aprendizagem aos seus usuários pelos jogos contidos no material didáctico?

R. *Tratando de alunos, na sua maioria, com o processo de alfabetização completado, permitiu uma rápida revisão do alfabeto e uma maior concentração e atenção aos dígrafos (casos de leitura).*

6.Como, quando e porquê mudam as atitudes ao longo da actividade?

R. *As atitudes vão mudando conforme os alunos vão ganhando mais segurança e intimidade com os assuntos já visto e agora revisto por meio dos jogos.*

7.Acredita que a utilização de diferentes ferramentas didácticas desperta no aluno a motivação e o gosto pela disciplina de Língua Portuguesa?

R. *Diferentes ferramentas didácticas são recursos para a mobilização de diferentes competências e saberes.*

Sim. A utilização de diferentes ferramentas didácticas permite aumentar os níveis de motivação dos alunos para além disso, abre-se caminho para uma exploração mais diversificada dos diversos.

8.Como tornar o “Caminho das Letras” num meio fácil de utilizar tanto pelos alunos como pelos professores?

R. *“O Caminho das Letras” necessita de, em termos gráficos, ser mais claro para os alunos na passagem entre as diferentes etapas. Não percebemos claramente a evolução que existe.*

9.Considera o conteúdo do material adequado para aplicação numa turma do 2^a ano?

R. *Penso que o material seria mais adequado a uma turma de 1^o ano de escolaridade uma vez que o programa está nitidamente relacionado com o início da aprendizagem da leitura. Numa turma de 2^o ano determinados conteúdos já se encontram fora dos interesses e necessidades dos alunos e do professor, é o caso da*

aprendizagem das letras. Quanto aos dígrafos, o programa funcionou essencialmente como uma forma de revisão dos casos de leitura.

10. Quais as mudanças que efectuaria no conteúdo dos jogos “O Caminho das Letras” e na sua aplicação?

R. As mudanças gráficas anteriormente mencionadas, vocábulos e expressões mais correntes e utilizadas frequentemente pelos alunos, uma melhor percepção pelos alunos das passagens entre aprendizagens distintas.

11. Acredita que este tipo de material didáctico chega a explorar o processo completo de ensino e aprendizagem?

R. Não.

12. Considera que este material corresponde aos interesses e necessidades dos alunos?

R. Corresponde ao interesse mas não totalmente às necessidades dos alunos.

13. Quais as dificuldades encontradas por uma criança de 7 ou 8 anos no processo de socialização na escola, e qual a contribuição dos jogos neste processo?

R. No geral, nessa faixa etária, não são muitas as dificuldades de relacionamento das crianças. Os jogos permitem o trabalho em grupo.

14. Concorda que “O Caminho das Letras” pode facilitar o processo de aprendizagem da leitura e escrita?

R. Sim.

15. Sente a necessidade de novas alternativas que despertem nos alunos, um maior interesse em participar nas aulas?

R. Não sinto. Os alunos necessitam do professor e de vontade de aprender.

16. Como define a qualidade do material didáctico “O Caminho das Letras”?

R. O material didáctico é bom.

Verifica-se uma boa qualidade tanto ao nível das ilustrações como do som e dos textos.

17. Acredita que há compatibilidade entre os objectivos dos jogos a necessidade dos alunos?

R. *Há compatibilidade na medida em que o material didático/ jogo apela aos conhecimentos científicos dos alunos, ao nível da língua portuguesa.*

18.Qual o seu nível de satisfação para coma utilização dos jogos?

R. *Bom.*

Obrigada pela sua Colaboração.

(Nota*) Referimos que a professora concordou que inquérito para questionário fosse publicado.